

Nintendo®

ESTUVIMOS EN LA "FERIA SHOSHINKAI" CONOCIENDO EL NU64 Y LOS NUEVOS JUEGOS.

TIPS DE:
• YOSHI'S ISLAND
• DIDDY'S KONG QUEST 2

KILLER INSTINCT CLUB + ULTRAS Y FINALES.

GAME VISTAZO A: CUTTHROAT ISLAND.

SUPER MARIO RPG™

INFORMACION SUPERNESESARIA
• MEGA MAN X3
• CUTTHROAT ISLAND

Argentina $ 3.00

VUELVE
EL CLASICO
PUNCH OUT!

Only For
Nintendo®

EN VERSION SUPER
ES MAS...
CON SUPER GRAFICOS
Y PARA SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER PUNCH-OUT!!



CON LOS PERSONAJES CLASICOS DEL PUNCH OUT Y MONTONES DE NUEVOS SUPER PERSONAJES

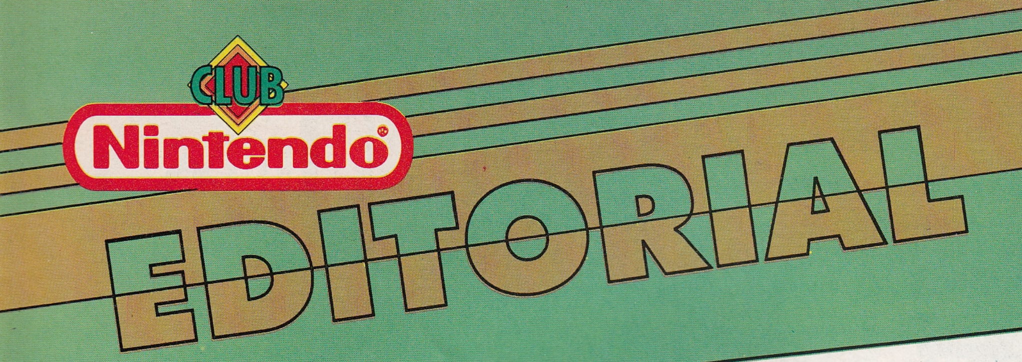
CON JUGABILIDAD





Argentina s.a.
Felipe Vallese 1558 Tel.: 633-4005/12
Fax: 633-4013 (1406) Bs. As. Argentina
En Uruguay: Cely Ltda.
Zelmar Michelini 1140 Montevideo Uruguay
Tel.: 98-3333 / 92-7606





¿Y qué tal nuestra nueva cara?, es realmente buena, ¿verdad?, y es que gracias a la reciente incorporación de nuevos equipos, es posible crear esto y muchas cosas más que podrás ir descubriendo en los siguientes números de tu Revista Club Nintendo.

Espero que estés muy entretenido haciendo lo tuyo, sea lo que sea. Nosotros en tanto, seguimos en lo nuestro: Descubrir y preparar más y más cosas del fabuloso mundo Nintendo, pues queremos estar en permanente renovación. Afortunadamente, como siempre lo hemos dicho, tú, nuestro fiel lector, nos retroalimentas dándonos ideas o planteándonos nuevas necesidades que tratamos de satisfacer con creatividad y profesionalismo.

Ya para finalizar, te diré que en esta nueva edición, encontrarás mucha más información sobre la consola que nos tendrá a todos con el alma en una mano hasta en unos meses más: el NU64.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA GONZALO JAVIER VILANOVA - EMILIANO ARIEL GALEFFI - RAUL LOPEZ - ARIEL MELLO - ROMAN BUSTAMANTE - GASTON BARRAL - CRISTIAN CONDE - FERNANDO JAVIER MENDOZA - WENCESLAO A. FONTELA MIRO - RICARDO NOGUEROL - PABLO F. CALVET - GONZALO S. GOMEZ - PABLO LEOTTA - GASTON EDUARDO RICCHI - HUGO JAVIER LOPEZ - LEANDRO ARIEL GRIBAUDO - ANDRES C. BARRIONUEVO - JAVIER MIRANDA - CARLOS ADRIAN ALONSO - DAMIAN MARTIN TORNESE - JUAN PABLO FIGUEROA - LEANDRO HERNAN RICCHI - PABLO VERNACI - JORGE EZEQUIEL CEDEÑO - NICOLAS AMEGHINO - JOSE LUIS ROCHA - JUAN IGNACIO MARQUES - LEANDRO MAURO SOSA - FACUNDO MOUNES - SERGIO V. CORSO - DANIEL LEANDRO IGLESIAS NOGOYA - NICOLAS CROHARE - GONZALO XAVIER BRISUELA - NICOLAS PARADA - RODOLFO DIEGO MARTIN GONZALEZ

BOLIVIA DIANA G. DE PINEDO - GABRIEL LIMACHE DE LA FUENTE -

CHILE RODOLFO ZAMORA T. - JORGE ANDRES MARABOLI BECERRA - IGNACIO BRIONES - ANDRES MAURICIO GUERRERO - JOAQUIN RIQUELME CASTILLO - PABLO ACEVEDO CASTILLO - SEBASTIAN ORDENES BOZO - JOSE IGNACIO CERDA MIJON - RENE ENRIQUE LOPEZ HERRERA - PABLO RUIZ - FRANCISCO SOTO - RICARDO LUNA POZO - GRISSELLA PINTO GONZALEZ - ULISES CORREA PEREZ - JOSE MANUEL GARAY V. - ALVARO CASAS - RODRIGO GUTIERREZ - FELIPE ARANCIBIA - IGNACIO SANCHEZ DEL CAMPO - JORGE FURNTES - ANDRES VIVEROS Z. - JONAS CUTURRUFO ZAMORANO - SEBASTIAN TRONCOSO - JIMMY SANCHEZ MARABOLI - PATRICIO LUENGO - LUIS PARRA VASQUEZ - ALEJANDRA VASQUEZ VELASQUEZ - "CRAZY MACAYO RETURN" - CESAR PINTO PINTO - ERICK ACOSTA CACERES - GONZALO JIMENEZ NUÑEZ

PARAGUAY EDGAR AQUINO H.

PERU VICTOR ANDRES COLQUE URDANIVIA - ANTHONY PALAS E. - JOHN PAUL VARGAS LEON

URUGUAY ALEJANDRO PESSANO - LUIS ANTONIO TECHERA





REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 5/2 Nº 42
FEBRERO 1996
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Orlando Véjar

Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Reyes Lavalle Nº 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Directora de Venta de Publicidad: Marlene Larson C. Ejecutiva de Venta de Publicidad: Verónica Espinoza. Coordinador de Producción: Iván Avila., Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Febrero de 1996. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $70

Dr. MARIO™



Yo poseo Mortal Kombat II. Cuando lo enciendo, aparece en la pantalla inicial, pero no me aparece la imágen donde dice: "Developed by Sculpture Inc." y aunque el juego no presenta ningún problema , tengo la duda si el juego es original o no. ¿Qué pasa?
Roberto Undurraga.

¡Ooops! *Creo que hay algo que me huele mal en todo esto. En la primera pantalla de este juego deberían aparecer entre otras, cuatro avisos importantes: El de* **Acclaim, Midway** *y el que tú me cuentas que debe decir:* **"Programmed by Sculptured software Inc. "** *Por último aparece el texto* **Nintendo.** *Si te falta algo, es una de dos. Que ese juego fue un cartucho programado por alguien muy modesto quien no quería darse a conocer o que es pirata. Es decir, no tienes el juego oficial. Fíjate bien si posee* **sello** *de calidad Nintendo y el acabado del cartucho es impecable en los bordes inferiores, donde también debe existir una numeración:*

ej: F(A) - 27 B - 62.

Para evitar más dolores de cabeza la próxima vez que compres un juego acude a los distribuidores autorizados, porque es allí donde te pueden dar todas las garantías, servicio y atención a los problemas de tus videojuegos.

¿Qué saben del juego Turok: The Dinosaur Hunter?
Francisco Monteverde.

Turok es un juego basado en el comic de la empresa Valient Comics. El desarrollo de la versión en videojuego de este comic estará a cargo de Acclaim, quien hará uso de todas sus armas y conocimientos como la premiada técnica de captación de movimiento para la creación de una gigantesca aventura que gira alrededor de la aparición de los dinosaurios en pleno siglo veinte y un nativo americano que tratará de evitar que estos gigantescos animales vuelvan a reinar sobre la tierra, aplastando a cuanto civil se les cruce en su camino. ¡Ojalá Turok deje algunos recuerdos por si vuelven a extinguirse!

En el juego Secret of Mana, después de salvar a Undine, ir a Witch Palace, congelar la lava que está cerca a la bola de cristal y entrar a un castillo. ¿Qué hago?
Juan Carlos Hess.

En este momento te encuentras localizado en el Underground Palace. Hasta este punto, es aconsejable que tengas un nivel de 14 o mayor. Lo que debes hacer una vez que congelas la lava, debes conseguir el Axe's Orb y después ir hacia arriba para encontrar el Gnomo's Magic y el preciado Mana Seed #2. Pero antes de pasar a conseguir el Axe's Orb, debes equipar tu látigo para poder pasar un pozo. Luego de esto, hay que atravesar una serie de puertas y subir unas escaleras para entrar al Stage Room. Pero es preciso que todos los integrantes del grupo estén vivos en este punto, de lo contrario no podrás entrar al cuarto. Practica bastante, porque el jefe se pondrá bastante insoportable.

¿Todo lo hablado de Killer Instinct de Arcadias funciona en el Súper NES?
Felipe Nasser.

Cuando un juego como **Killer Instinct** *es creado y desarrollado, su prueba de fuego está en las máquinas de Arcadias, donde se ve todo el potencial del juego, porque son máquinas que*

procesan absolutamente toda la información. Cuando se le hace una traslación a un sistema casero, lo primero es ver cómo se le hace para comprimir todo ese montón de megas en un pequeño cartucho de 32 Bits. En ese proceso se quita información que no es absolutamente imprescindible, para no quitarle rapidez al juego. Por esto es que no podrás ver las imágenes iguales, los **danger moves** tan chistosos o algún movimiento sombra. Todo esto se descartó en la versión casera, para que pudieras jugar un gran cartucho en el pequeño formato de Súper NES.



Quiero saber si Acclaim y Capcom tienen contacto con la consola Sega, ya que he visto a Aladdin, Mortal Kombat I y II y Street Fighter tal cual cómo en Súper NES.
Victor H. Parada.

La mayoría de las compañías de videojuegos tienen contactos con otras empresas productoras de sistemas de juegos, porque quieren darle una oportunidad de probar estos excelentes cartuchos a los videojugadores que tienen otros sistemas. Ellos venden sus productos a diferentes sitios, como lo haría cualquier comerciante, que quiere ampliar su negocio. Con los videojuegos, el negocio para ellos es vender sus juegos en diferentes sistemas, eso les da la oportunidad de ampliarse. Un ejemplo es que Capcom hace juegos en PC o computador personal, para los que gustan jugar en estos aparatos. Acclaim también hace para PC y para otras consolas de 16 y 32 Bits. Ellos son los que manufacturan los juegos, tienen licencia de compañías como Disney o Williams para hacerlo. Son estas empresas y no ellos, las que deciden dónde y con quien vender sus juegos.



¿Por qué los cartuchos de Súper NES salen en Game Boy y no en NES, ya que el NES es más avanzado que el Game Boy?
Victor H. Parada.

No sería saludable hacer juegos para NES en estos tiempos porque Game Boy es el sistema PORTATIL y tiene 8 Bits al igual que el NES. La cuestión es que la arquitectura de Game Boy debe ser diferente porque debe incluir monitor y parlantes, cosa que no necesita el NES. por ser aparato de suficiente tamaño, que va conectado a la TV. Los juegos de Nintendo se programan primero para Súper NES y luego se piensa en hacer uno con características similares al juego original para el Game Boy, con gráficos y control de primera, para aquellos que también jugamos por ahí en la calle. No es que sean el mismo juego, porque sería imposible comprimir toda su capacidad a un sistema inferior. En pocas palabras, no se justifica hacer un juego para Súper NES que también se pueda jugar en el NES, porque no es portátil, y tiene la mitad de la capacidad del Súper, 8 veces menos a la del ultra, y ya se descontinuó.




En un cartucho pirata de MK3 vi fotos del NU64 y también de su creador y sus juegos. ¿Por qué tanta información en un cartucho pirata?
V. Hugo Parada.

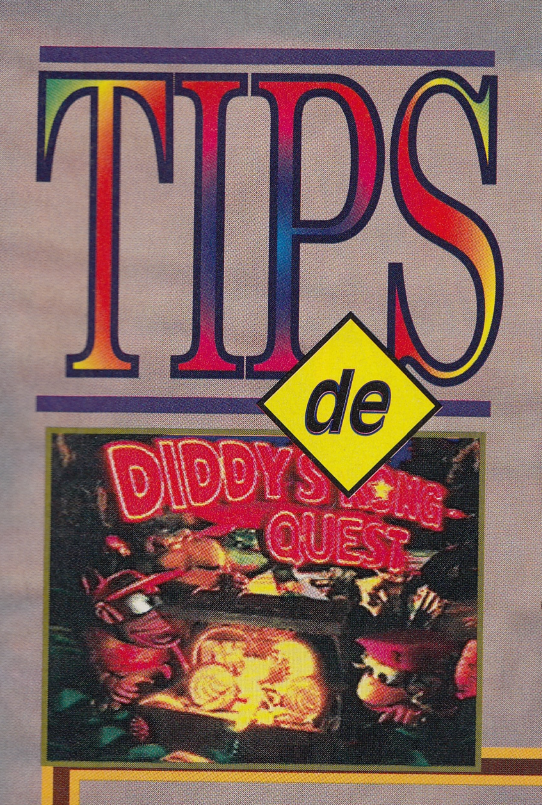
¿Queée? Lo que estabas viendo no era un cartucho sino un video en VHS. Debieron incluir todo eso porque seguramente les sobraron algunas megas cuando hicieron el plagio. Es decir, si te pusieras a jugarlo, te darías cuenta que sus creadores lo hicieron porque el juego pudo haberles quedado muy mal, y para venderlo, no les quedó otra salida que incluir imágenes interesantes, para hacerlo más atractivo a primera vista. No me sorprendería que luego de haber visto las primeras imágenes, salgan personajes de Mortal Kombat I mezclado con personajes del 3 o viceversa, y que para remate te eche a perder tu Súper NES. Amigos, tengan cuidado con estos juegos. Busquen los productos Nintendo sólo en sitios autorizados, así se evitarán muchos dolores de cabeza.



ESPECIAL

TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
KIRBY´S AVALANCHE (Super NES)	OPCIONES ESPECIALES...	AL PRENDER TU CONSOLA, MANTEN PRESIONADO: "A", "B", "X", "Y" EN EL CONTROL 2. AHORA INGRESA A OPCIONES.
MICHAEL JORDAN (Super NES)	UN SUPER PASSWORD...	INGRESA ESTE : 12345678999
PITFALL (Super NES)	SELECCIONAR ETAPAS...	EN LA PANTALLA DEL TITULO PRESIONA :"X", SELECT, "A", SELECT, "Y", "A", "X", SELECT.
MADDEN 95 (Super NES)	TENER SOLO UN MINUTO PARA DERROTAR A TU CONTRINCANTE...	PON EL CURSOR EN "GATE TIME" Y PRESIONA: "L", "R", "L", "R", "X".
STREET RACER (Super NES)	UNA OPCION INTERESANTE...	EN "CUSTOM SETUP" PRESIONA: "L", "R", "L", "R", "X","Y".
CLAYFIGHTER 2 (Super NES)	AUMENTAR LA VELOCIDAD...	EN LA PANTALL A DE "GATE START" MANTEN: "Y", Y PRESIONA: "L", "L", "R"↓← "R" EN EL CONTROL 1.
SUPER PUNCH OUT!! (Super NES)	OBTENER "SOUNDLIBRARY"...	MANTEN PRESIONADO LOS BOTONES "L", "R" EN CONTROL 2 EN EL LOGO NINTENDO
EARTHWORM JIM (Super NES)	UN CODIGO LOCO...	PON PAUSA EN CUALQUIER JUEGO Y PRESIONA: "Y","A", "B","B","A","Y","B","B","A".



Al igual que su predecesor, en este juego deberás encontrar todos los niveles de Bonus para ir completando el porcentaje de niveles descubiertos, pero ahora además de eso también deberás encontrar una nueva clase de monedas conocidas como Cranky´s video Game Hero Coin; estas monedas fueron escondidas, una en cada nivel, por el viejo Cranky Kong para probar qué tan buen videojugador eres, así que si tienes problemas para encontrar algún bonus oculto o una de estas monedas, estas páginas te brindarán la ayuda suficiente para los primeros niveles del juego, eso es claro para encarrilarte y no quitarle el chiste a los niveles avanzados; en numeros posteriores hablaremos de las siguientes escenas, así que apúrate a acabarlo.

LOS PERSONAJES

Como ya hemos hecho mención, en este juego tú controlas a Diddy y a Dixie Kong, cada uno de estos personajes tiene diferentes cualidades que deberás explotar para facilitarte el camino en este juego.



DIDDY

Realmente no hay gran diferencia en sus cualidades del primer juego a éste, él sigue siendo rápido, salta más alto y cuando agarra un barril se protege por enfrente pero su mayor cualidad es su salto conocido como Cartwheel jump (En la orilla de algún precipicio presiona Y para girar en el aire y después presiona B para saltar), este movimiento te permitirá avanzar por una orilla, además de que al terminar de ejecutarlo podrás dar un salto extra.



DIXIE

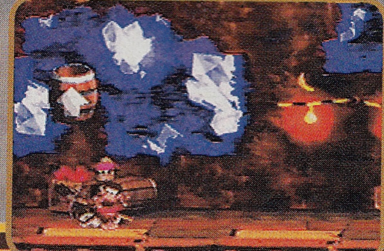
Aunque ella no es tan rápida como Diddy, tiene la ventaja de poder usar su cola de caballo para descender lentamente cuando saltes (presiona el botón Y), esto es bastante útil en ciertas ocasiones. Cuando ella toma un barril se protege de la parte de arriba.







Un nuevo movimiento implica que tengas a ambos personajes, entonces si presionas el botón A el personaje que controlas cargará al que viene atrás; en esta pose podrás lanzar al personaje con sólo presionar el botón Y. Dependiendo hacia donde muevas el control es el sitio al que enviarás al personaje.



En cada uno de los niveles te encontrarás con tres diferentes tipos de monedas:

Banana coins

Estas son las monedas más comúnes, con ellas les podrás pagar a cualquiera de los miembros de la familia Kong, desafortunadamente cuando pierdes todas tus vidas o te salvas y apagas el juego no se mantienen y tendrás que juntarlas otra vez.

Kremkoins

Estas monedas las encuentras a razón de una por cada bonus level. Estas monedas se guardan automáticamente cuando las tomas y te salvas. No puedes tomar dos o más monedas de un solo bonus level y se utilizan para pagarle a Klubba.

Cranky's Video Game Hero Coin

De estas monedas sólo hay una por nivel y al igual que las Kremkoins se guardan automáticamente y se mantienen al salvar tu juego.





Al igual que en el anterior juego, aquí tienes tres archivos diferentes para salvar tus avances. Además del porcentaje del juego, aquí también podrás ver el número de Kremkoins y de Hero Coins. El juego lo podrás salvar en Wrinkly´s Kong Kollege (De este y otros lugares te hablaremos más adelante).

Como en el primer DKC podrás saber si ya entraste a todos los niveles de bonus si aparece un símbolo de admiración (!) después del nombre de alguna escena. Además de esta función también podrás saber si ya tomaste la Hero Coin de ese nivel si aparece una representación más pequeña de esta moneda al final del nombre.

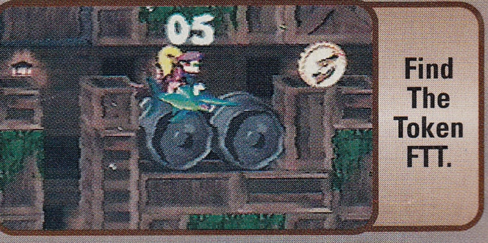


Si has tomado todas las Hero Coins de un mundo así como entrado a todos los Bonus Levels también aparecerá un signo de admiración y una pequeña moneda junto al nombre del mundo en el mapa general. Esto te evitará entrar en vano a algún mundo para ver si ya tienes todo.

Bueno, después de mencionarte sólo lo básico, pasemos a lo importante de este artículo: La localización de todos los Bonus y Hero Coins de cada nivel. ¡Casi lo olvidamos!, hay tres clases de Bonus levels, estos niveles se diferencian por lo que tienes que realizar, por ejemplo: en Destroy Them All tendrás que encontrar a todos los enemigos y eliminarlos para hacer aparecer la Kremkoin; otro bonus es el de Find the Token y ahí simplemente tendrás que encontrar la moneda Kremkoin, y ya por último tenemos el de Collect The Stars en donde deberás tomar un número determinado de estrellas para hacer aparecer la Kremkoin; para hacer las cosas un poco más fáciles te indicaremos qué clase de bonus es el que encontrarás con una clave.



Destroy Them All DTA.



Find The Token FTT.



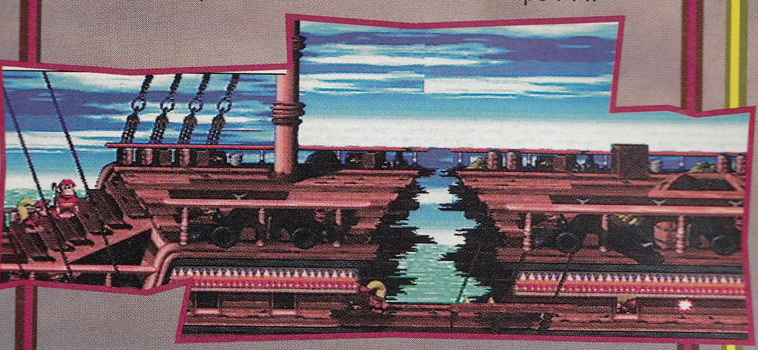
Collect The Stars CTA.



pirate panic

En la primera escena no tendrás ningún problema para encontrar los bonus y la moneda DK.

Para llegar al primer bonus lo único que tienes que hacer es llegar a la parte rota del galeón que se ve en el mapa y dejarte caer ahí, entonces camina hacia la derecha para encontrar un barril oculto que te enviará a un bonus de tipo FTT.



Una vez que encuentres a Rambi avanza con él hasta el sitio que se ve en el mapa, entonces acércate a la puerta que indica la flecha de plátanos y ahí acumula poder con

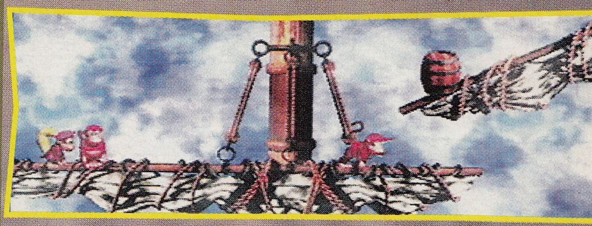


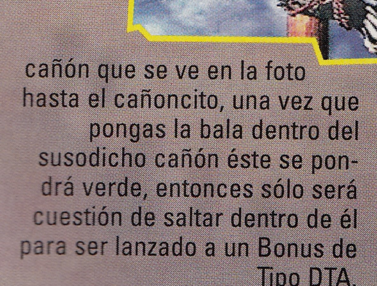
Rambi para destruir esta puerta y entrar a un nivel de Bonus de tipo DTA.

La Hero Coin de este nivel está muy fácil de encontrar como te podrás dar cuenta, sólo llega al grupo de barriles que se ven en el mini-mapa y desde ahí salta desde lo más alto para tomarla.



Este bonus se encuentra al principio de la escena y es muy fácil de tomar si se emplea el Cartwheel jump de Diddy o el descenso con la cola de caballo de Dixie. Este Bonus Level es de tipo FTT.

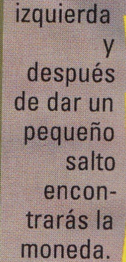




cañón que se ve en la foto hasta el cañoncito, una vez que pongas la bala dentro del susodicho cañón éste se pondrá verde, entonces sólo será cuestión de saltar dentro de él para ser lanzado a un Bonus de Tipo DTA.

Este Bonus está muy cercano al anterior, al llegar a donde indica el mapa (cerca de la bandera pirata) da un gran salto hacia la izquierda para alcanzar el mástil y de ahí llegar al barril que se ve en la parte superior izquierda, este Bonus es de tipo CTA.





Para tomar la Hero Coin de este nivel es necesario haber entrado al anterior Bonus Level, pues te lanzará al mástil que se ve en el mapa, de ahí simplemente deberás caminar hacia la izquierda y después de dar un pequeño salto encontrarás la moneda.





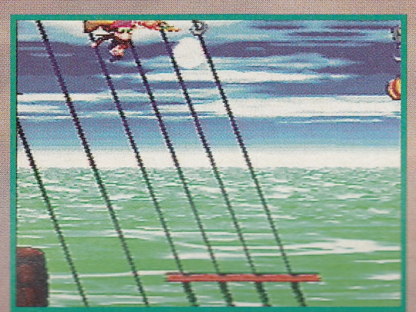
Esta es una nueva forma de entrar a un Bonus Level, para lograrlo tendrás que llevar la bala de

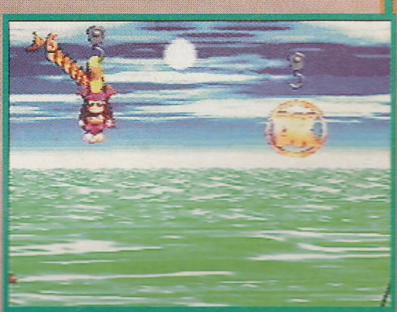


Este es un Bonus muy fácil de encontrar: al principio de nivel trepa por los barrilles que se ven en el mapa, para así llegar al barril que te va a enviar a un Bonus de tipo FTT.

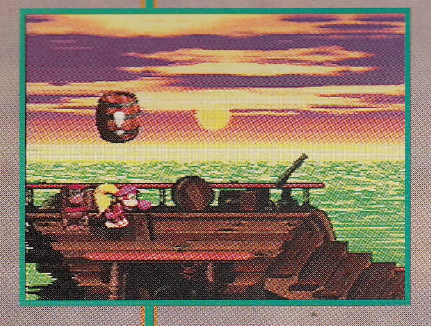


Si observas hacia la derecha de donde se encuentra el anterior barril de Bonus se alcanza a ver un gancho que sólo podrá ser alcanzado por Dixie si utiliza su cola de caballo. Si te alcanzas a colgar de este gancho podrás seguir avanzando hacia la izquierda hasta tomar la Hero Coin de este nivel.





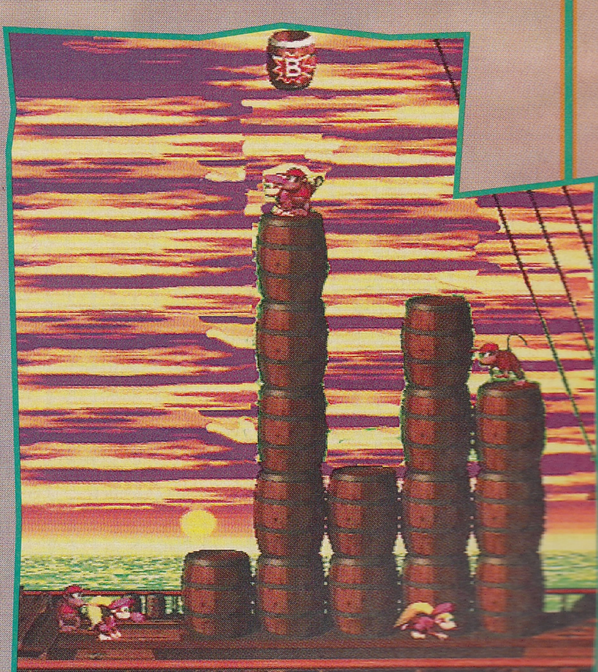




El barril con el signo de admiración que se ve en esta foto es pieza clave para llegar al siguiente nivel de Bonus. Tócalo para que tengas invisivilidad momentánea y entonces corre hacia la derecha hasta que llegues a...



...la zona de barriles que se ve en este mapa, entonces comienza a subir rápidamente para que cuando toques a cualquier Kruncha lo elimines fácilmente. Entonces desde la parte más alta podrás alcanzar un barril que te mandará a un Bonus de tipo FTT.





Miembros distinguidos de la familia Kong

Al primero de los miembros de esta honorable familia que te encontrarás será a Mrs. Wrinkly Kong, ella es la esposa de Kranky Kong y tiene una escuela a la que podrás llegar al pasar ciertas escenas de algún mundo. Básicamente lo que podrás hacer al llegar con ella será grabarte; la primera vez será gratis pero después deberás pagarle 2 Banana Coins por este servicio. Además de esto también te dará algunos consejos para mejorar tu juego, muchos de estos consejos son gratis y para otros tendrás que pagarle.



Consejos de Mrs. Wrinkly Kong
(Ahí nos debes unas Banana Coins)

Kong Family Coins: *Es una moneda dorada con varias Bananas en ella, júntalas y úsalas en los lugares donde encuentres un miembro de la familia Kong a lo largo de la isla.*

Swimming: *Presiona el botón B para nadar. Presionando arriba o abajo en el control pad mientras nadas o flotas afectará la velocidad en la que te sumerges o emerges.*

End Of Level Target: *Salta en el blanco para finalizar el nivel. Si saltas de una altura suficiente podrás ganar el premio que se vea en ese momento.*

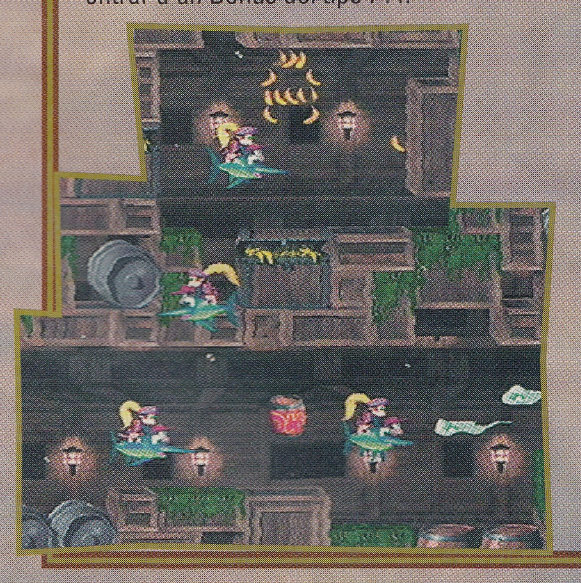
Rambi's Supercharge: *Presiona y mantén el botón A para acumular poder con Rambi, entonces suéltalo para un super ataque. Utilízalo para destruir enemigos y para destruir puertas ocultas.*

Character Team-Up: *Cuando tengas a ambos personajes, presiona el botón A para que se unan. Tú puedes arrojar a tu compañero para destruir enemigos y alcanzar lugares inaccesibles. Presiona A otra vez para separarse.*

Area Guardian: *Arrójale de vuelta sus huevos a Krow. ¡Verás que no le gustará!.*



Una vez que vengas acompañado de Enguarde trepa por la caja falsa que se ve en el mapa (te podrás guiar de qué zona estamos hablando por el barril de DK que se ve), entonces sitúate frente a la caja que sobresale de este cuartito y acumula poder con Enguarde al igual que como lo haces con Rambi para entrar a un Bonus del tipo FTT.



Este nivel no es muy complicado porque sólo hay un nivel de Bonus. Para entrar a él es importante que tengas contigo al pez espada Enguarde, a él lo encontrarás si bajas por donde se ve la foto. Para una referencia más exacta te podremos decir que es donde se encuentra el primer Lockjaw de todo el nivel (el pez rojo que se lanza hacia ti para morderte).

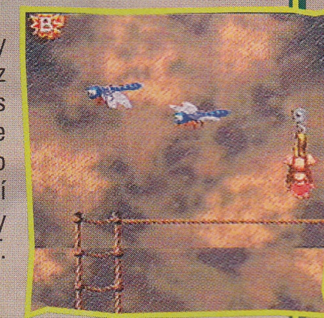


Más adelante llegarás a un lugar donde bajará el agua rápidamente, si eres lo suficientemente rápido podrás llegar con Enguarde por la parte superior izquierda del mapa. Si no es así no te preocupes, pues si te paras en la orilla del barril (cerca de la señal de "Prohibido Enguarde") y desde ahí lanzas a tu compañero mientras saltas, éste llegará fácilmente a donde se encuentra la Hero Coin de este nivel.

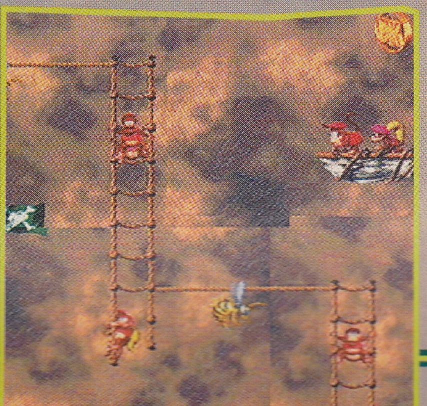


topsail trouble

El primer Bonus de este Nivel lo encuentras fácilmente si vienes en compañía de Rattly the Rattlesnake. Cuando vengas subiendo por donde indica el mapa acumula poder con A (como con Rambi y Enguarde) para dar saltos más altos, si lo haces bien entonces llegarás a la base que se ve en la foto en donde se encuenta un Bonus del tipo DTA.



Este otro bonus es fácil de alcanzar pero hay un pequeño detalle, cuando llegas por primera vez no verás nada junto a las dos libélulas, entonces tendrás que saltar cerca de la segunda y de repente aparecerá un gancho que estaba oculto (donde esta Diddy y Dixie colgados). Desde ahí podrás saltar para caer y rebotar en las libélulas y alcanzar este nivel de bonus del tipo FTT.

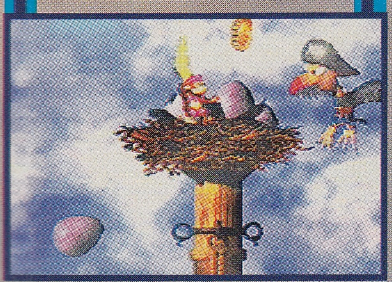


Tomar esta Hero Coin es muy sencillo, al llegar a la zona que se indica en el mapa avanza por las cuerdas hasta que llegas a la parte alta de la subida de la izquierda, entonces desde ahí salta con cualquiera de los personajes hacia la derecha para llegar a una base de donde podrás tomar sin problemas la moneda.



krow's nest

Recuerda el consejo de Mrs. Wrinkly Kong: deberás regresarle a Krow los huevos que él te arroja para derrotarlo. Si tienes tiempo y te sientes lo suficientemente hábil para tomarlas te diremos que hay 2 Banana Coins arriba del nido.



Ahora veamos el mundo 2, este es un poco más complicado y te darás cuenta de ello conforme vayas avanzando.

CROCODILE CAULDRON



hot-head hop

Avanza hasta llegar al lugar donde hay 2 Klampons (También está la letra O en la parte de arriba), ahí te vas a encontrar con un cofre el cual se lo deberás arrojar a uno de estos enemigos o a los que están más adelante pues de ahí obtendrás una bala de cañón que deberás usar después. Este es un bonus de tipo CTS.

Al pasar la media meta te vas a encontrar con una caja de donde sale la araña "Squitter" además de que también verás una Y hecha de plátanos. Ahora comienza a subir por medio de las telarañas de Squitter y arriba de la letra Y encontrarás la Hero Coin de este nivel.

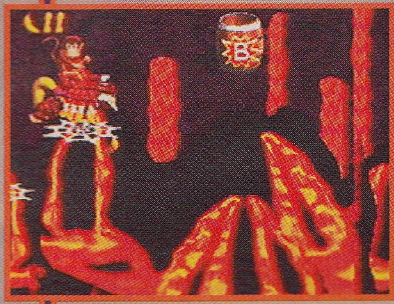






SIGUE





Después de una serie de saltos llegarás a un sitio donde verás grupos de dos plátanos que suben y desaparecen de la pantalla. Con Squitter comienza a subir siguiendo el rastro de los plátanos y llegarás a un Bonus de tipo FTT.

Antes de llegar al anuncio de "Prohibido Squitter" hay un bonus muy fácil de ver y tomar pero te recomendamos que antes de entrar pases por donde está el anuncio para que obtengas una vida (si van dos jugadores este bonus lo pueden tomar fácilmente), adentro del bonus hay otra araña Squitter, la cual al terminar el bonus te dará otra vida. Por cierto, este Bonus es de tipo FTT.



Una vez que termines la escena Hot-Head Hop verás que en el mapa aparece el camino a una escena secreta de nombre Klubba´s Kiosk. Ahí adentro te vas a encontrar con Klubba el cual te pedirá una pequeña cooperación de 15 Kremkoins para dejarte pasar. Si intentas entrar inmediatamente lo único que lograrás será recibir un buen garrotazo pues sólo llevas 14 de estas monedas. Te recomendamos echarle un ojo después.

Miembros distinguidos de la familia Kong

Ahora nos toca conocer a otro miembro de esta familia, no referimos a Swanky Kong. El tiene un lugar de nombre Swanky's Bonus Bonanza y ahí podrás jugar para ganar vidas. Cada juego consiste en tres diferentes preguntas y deberás elegir una de tres respuestas posibles. Cada uno es de diferente precio y como te has de imaginar entre más caro sea es mejor el premio. Este parecería un excelente lugar para hacer vidas, pero cada vez que completas una serie de preguntas, ya no puedes entrar a esa opción de nuevo.

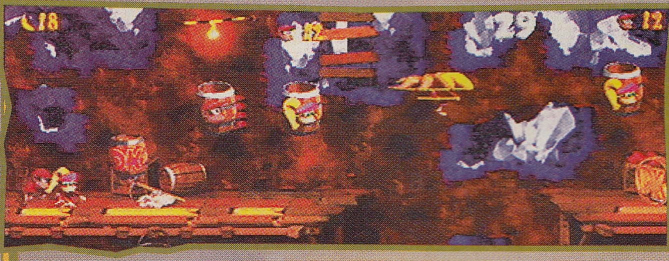


Kannon's Klaim

Al principio del nivel da un gran salto hacia la derecha (con Dixie es más fácil) para llegar a un nivel de Bonus de tipo FTT.



Dentro del nivel de Bonus vuelve a dar un gran salto hacia la derecha y encontrarás la Hero Coin de este nivel, ésta es la única Hero Coin de todo el juego que se encuentra dentro de un un Bonus level.

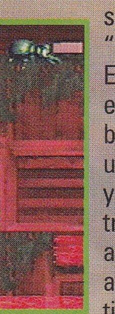




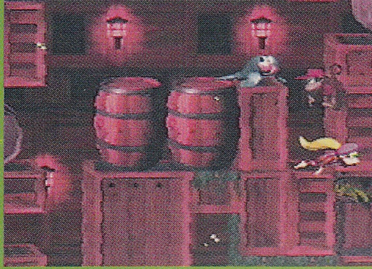
En realidad viendo el mapa no es difícil checar donde está y cómo tomar este barril de bonus, lo más recomendable es saltar desde la base superior derecha con Dixie para llegar sin problemas. Este es un Bonus de tipo FTT.



Aquí solo hay un nivel de Bonus y lo encuentras fácilmente. Al pasar el signo de "Prohibido Enguarde" te encontrarás un barril encima de una caja, tómalo y estréllalo contra la caja de abajo para entrar a un Bonus de tipo DTA.



Al llegar con la foca Clapper que se ve en la foto, pégale para que enfríe el agua y baja por donde se indica, ahí te encontrarás con un barril de invencibilidad y más adelante otro con la Hero Coin. Para salir de esta área sólo sigue el camino de plátanos.

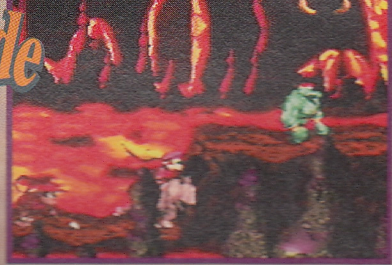




Consejos de Mrs. Wrinkly Kong

Rattly the Snake: *Para hacer que tu amiga serpiente salte a mitad del aire, déjate caer de cualquier orilla y presiona el botón de salto mientras vas cayendo.*
Rope Climbing: *presiona y mantén el botón Y cuando estés en una cuerda para subir y bajar más rápido de lo normal.*
KONG Letters: *Junta estas cuatro letras en cada nivel y obtendrás una vida extra.*
Squitter´s Web Platform: *Para crear una plataforma de telaraña presiona el botón A o también los botones L o R, vuelve a presionar cualquiera de estos botones para detener la telaraña y formar una plataforma en la posición deseada.*
Kremkoins: *Por cada nivel de Bonus que hayas completado obtendrás una de estas monedas, junta muchas y después úsalas en "Klubbas´s Kiosk"*
Area Guardián: *Cuando golpees a Kleever, rápidamente ve al otro extremo de la escena antes de que se enoje.*





Para encontrar el primer Bonus level es indispensable que te acompañe Rambi. Una vez que llegues al sitio que indica la foto (guíate por los 2 Kruncha que están en la parte de arriba) acumula poder con Rambi y golpea la pared que indicamos, así llegarás a un Bonus de tipo DTA.



Más adelante (después de perder a Rambi y pasar la media meta) subirás a uno de esos globos azules que se mantienen flotando con aire caliente y lo más normal es que avances hacia la derecha pero en lugar de eso tendrás que ir hacia la izquierda y meterte por donde está la roca, así podrás encontrar un Bonus level de tipo CTS.



Al llegar al sitio que se ve a la izquierda del mapa espera a que te disparen barriles, entonces salta sobre ellos e impúlsate para llegar a la base y tomar este bonus, ahora que si quieres hacerlo de manera más sencilla te recomendamos subas y desde arriba te dejes caer para tomarlo sin tanto problema. Ahí encontrarás un Bonus de tipo FTT.



SIGUE ▸

SIGUE

Tomar la Hero Coin es algo complicado, para empezar deberás tomar el barril que está encima del globo azul (pasando la media meta) y no arrojárselo al primer Zinger que aparece aunque sea muy tentador, sigue con él y trata de ir a media altura después de pasar la segunda columna de humo para que los Flitter que ahí aparecerán no te lo destruyan. Una vez que llegues a donde hay dos Zinger protegiendo otro globo arrójale el barril al que está más arriba para que desde ahí tomes la Hero Coin, la cual está encima de la letra N.

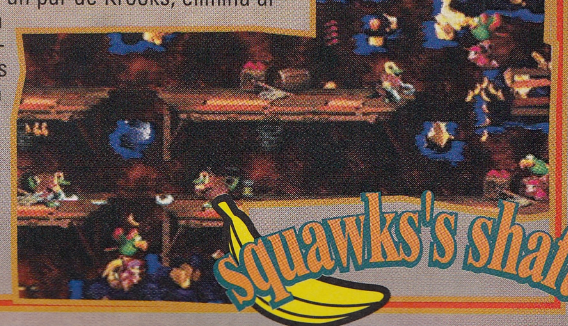


Una vez que llegas al sitio que se ve a la derecha del mapa (donde están los tres Klomp marchando) espera a que se junten tus enemigos para eliminarlos con un giro (no saltes para que evites tomar el barril que está arriba), cuando hayas hecho esto, salta hacia la izquierda (con Dixie es más fácil) para llegar a los dos barriles que están custodiados por los Zingers y que te llevarán a un Bonus de tipo FTT.



Cuando llegues al barril de media meta carga a tu compañero, salta hacia el vacío de la izquierda y arrójalo hacia arriba, si lo haces bien el otro personaje entrará a un barril que lo llevara a otro Bonus de tipo FTT. Si te guías por el mapa será más fácil.

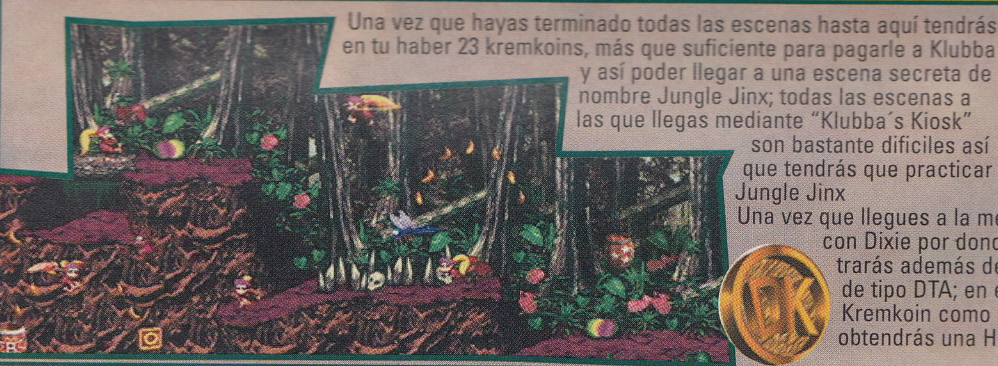
Una vez que controles a Squawks comenzarás a subir y muchos enemigos comenzarán a atacarte, cuando veas a un par de Krooks, elimina al de la derecha y avanza por ahí tal como lo indica el mapa, si lo haces bien encontrarás la Hero Coin de este nivel además de un nivel de Bonus de tipo DTA.



squawks's shaft

jungle jïnx

Una vez que hayas terminado todas las escenas hasta aquí tendrás en tu haber 23 kremkoins, más que suficiente para pagarle a Klubba y así poder llegar a una escena secreta de nombre Jungle Jinx; todas las escenas a las que llegas mediante "Klubba´s Kiosk" son bastante dificiles así que tendrás que practicar bastante para pasarlas.
Jungle Jinx
Una vez que llegues a la media meta regrésate flotando con Dixie por donde indica el mapa, ahí encontrarás además de una letra O el nivel de Bonus de tipo DTA; en este Bonus no recibirás una Kremkoin como normalmente pasa, sino que obtendrás una Hero Coin.



kleever's kiln



tal como lo dijo Mrs. Wrinkly, aquí deberás atacar a Kleever con una bala de cañón pero también tendrás que esquivar sus ataques; después de darle pásate al otro extremo por los ganchos que van a aparecer. Esto funciona muy bien con los primeros 3 primeros golpes.



El se pondrá mas agresivo y te perseguirá después de que lo golpees, así que ahora tendrás que avanzar y a la vez ir subiendo, después de otros 3 golpes perecerá.

Bueno, si has seguido todos nuestros consejos... ya no te han de querer en tu casa, ¡No!, más bien ya tendrás en este momento el 30% del juego. Por razones de espacio hasta aquí llegaremos pero para el siguiente número terminaremos y te daremos la localización de los demás Bonus levels y la Hero Coins para que puedas conocer los dos finales de este juego. Mientras tienes tiempo para buscar lo que falta por ti mismo ¡suerte!

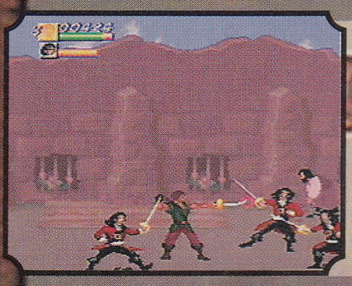


INFORMACION
SUPERNESESARIA

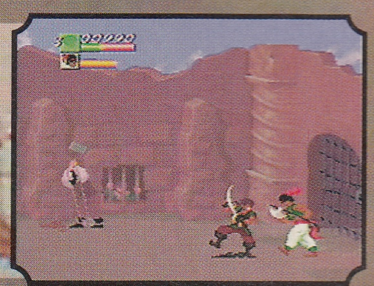




Este juego está basado en la película del mismo nombre. Aquí te encuentras en el año 1688 y tendrás que ayudar a Morgan y a su amigo Shaw a encontrar el tesoro que está escondido en la Isla Cutthroad (Cut es cortar y Throat es garganta), pero tú no serás el único que busca este tesoro, también lo buscan piratas desalmados como "El Guardián" y Dawg Brown a quienes tendrás que enfrentar a lo largo del juego.



Tu aventura comienza en Jamaica, en una prisión donde Morgan ayuda Shaw a escapar de este lugar, con la condición de que le ayude a encontrar el tesoro. Y es aquí donde tendrás tu primer encuentro con "El Guardián" quien posee una parte del mapa de la Isla Cutthroat y la llave que te abrirá la puerta a la libertad.

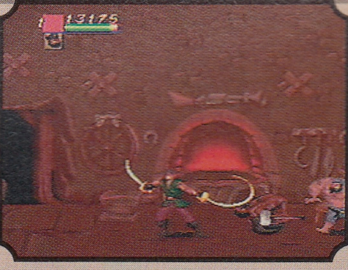


Posteriormente tendrás que huir haciendo uso de un carro de carga. Aquí tendrás que evitar chocar con los árboles o las rocas moviéndote de un lado a otro.
Durante el viajecito podrás atropellar a los guardias que salgan a tu paso, pero ten cuidado con los guardias robustos, ya que no podrás atropellarlos y perderás una vida.

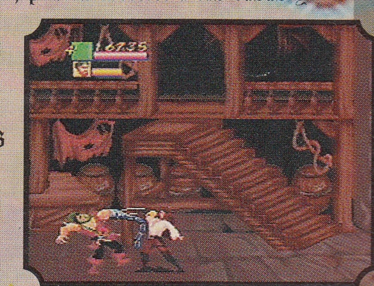




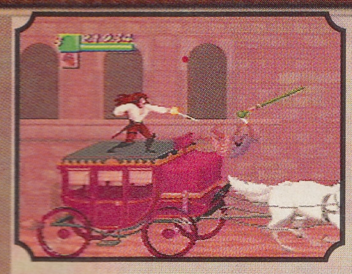




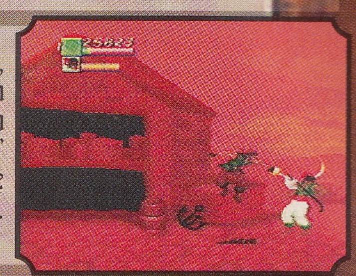
Después de haber sobrevivido a la "Montaña Rusa" del nivel anterior, habrás llegado a Spittalfield, un pintoresco y hermoso pueblo donde la gente es muy grotesca y ruda. Aquí, Morgan tiene un tío que posee una taverna. Tendrás que llegar a ella, ya que tal vez el tío de Morgan sepa algo acerca del tesoro. Y para poder encontrar la taverna, tendrás que buscar por todo el pueblo; podrás meterte a las casas y comercios que encontrarás mientras avanzas. Obviamente, todos menos uno no son la taverna, y si te metes a un lugar donde no es, podrás salir pero después de vencer a todos los maleantes que se encuentren adentro.
No creas que es tan malo meterte a estos lugares, ya que podrás obtener vidas y objetos muy útiles.



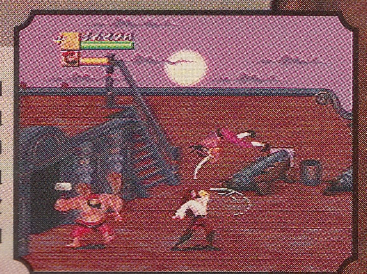
Finalmente, tendrás que vértelas con Brown que espera por ti y que trae la 3a. parte del mapa.



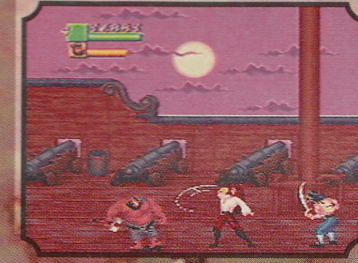
Ahora con las 3 partes reunidas, podrás embarcarte hacia la Isla Cutthroat, pero antes tendrás que llegar al puerto. Para esto necesitas un vehículo, y qué mejor opción que un carruaje, donde tendrás que correr al conductor y pelear contra los piratas que salten de las cornisas, mientras esquivas los postes que salen de las paredes.



Una vez en el Puerto, tendrás que volver a enfrentarte a "El Guardián" quien impedirá que abordes tu barco.



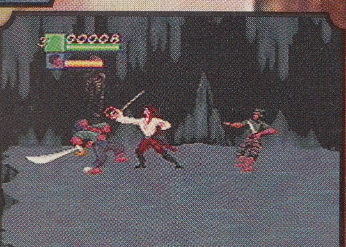
Por fin, ya estás en el barco rumbo a la Isla Cutthroat, pero el viaje no será nada placentero ya que algunos marineros se han amotinado, así que tendrás que darles una lección y vencerlos si no quieres ser arrojado por la borda.



¿Y qué peligros esperan en esta Isla selvática? Ninguno muy grave, a no ser de leopardos salvajes, arenas movedizas, changos locos y uno que otro malandrín que espera por ti.



Cutthroad Island es un juego con una idea muy buena, pero tiene cosas que podrían estar mejor como la movilidad, los fondos y la música (más música de fondo). También la falta de continues hacen que el juego resulte con mucho reto. Pero si no fuera por esto, el juego se sacaría un 10.

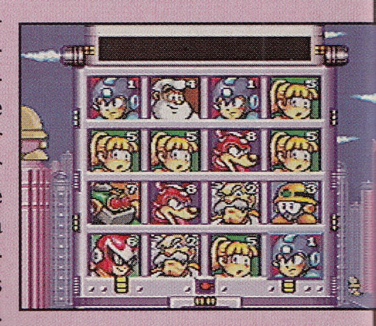




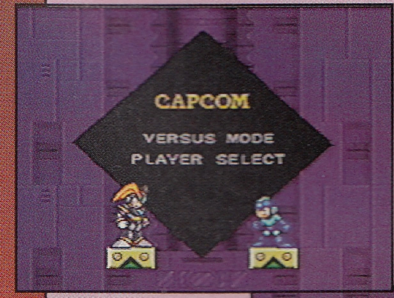
Este truco te permitirá entrar a un modo secreto del juego donde pueden pelear dos personas pudiendo elegir entre Mega Man o Bass.

Cuando terminas este juego aparece un raro número que la gente de Capcom quiso disfrazar como un número de serie o algo así pero en realidad se trata de un password muy especial.

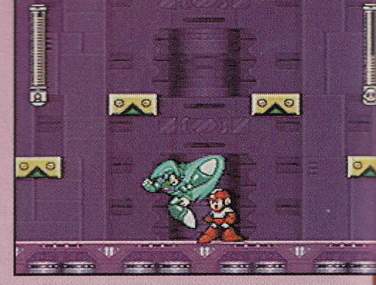
THANK YOU FOR PLAYING!
CAPCOM
1995
©CAPCOM/No.14155585-78236251



Pon este password en la pantalla de passwords (¡Dónde más!) Y en lugar de presionar simplemente Start presiona al mismo tiempo los botones L,R y Start.



Si lo haces bien entonces aparecerá la pantalla que se ve en la foto y ahí podrás elegir entre cualquiera de los personajes disponibles.



Por cierto, cada uno de los dos personajes tienen movimientos especiales tipo Street Fighter que a continuacion te mostramos:

MEGA MAN	BASS
AIR SLASH	RISING KICK
↓ ↘ → + Y	→ ↓ ↘ + Y
DODGE	AIR TORE
↑ ↑	En el aire → → + Y
DASH	DODGE
↓ ↓ + B	↑ ↑

el control de las CELEBRIDADES

En nuestro reciente viaje a Japón donde conocimos el NU 64 tuvimos la oportunidad de hablar con una de las mentes más brillantes (y trabajadoras) del mundo de los videojuegos, nos referimos a Shigeru Miyamoto. Varios juegos de los que él es directamente responsable se mostraron para el NU 64 (Super Mario 64*, Pilotwings 64*, Star Fox 64*, Super Mario Kart R* y Wave Race 64*) en etapas más o menos avanzadas.



Shigeru Miyamoto

CN: Shigeru San, ¿Cuántos son los juegos que vienen para el Nintendo Ultra 64?.

SM: Nintendo planea lanzar el Sistema con 3 juegos (de Nintendo) y 3 meses después se planea lanzar otros 3. Esto es sólo por parte de Nintendo, faltan los licenciatarios.

CN: Ahora que jugamos el título de Super Mario 64* nos dimos cuenta que es una forma totalmente nueva de jugar con este personaje ¿Qué nos puede decir al respecto?

SM: Este es un nuevo concepto ya que el jugador podrá jugar libremente, será él quien decida cómo será el juego y desde dónde se verá y no el productor cómo solía hacerse.

CN: Sabemos que Ud. está trabajando con Paradigm Simulations en el juego de Pilotwings 64* ¿Qué nos puede decir al respecto?

SM: Esta empresa es la más importante en lo que a simulación se refiere, por eso esperamos que éste sea un gran juego.

CN: ¿Qué nos espera para el Super Famicom (Super Nintendo) ¿Seguirá trabajando usted en este sistema?

SM: Con el NU 64 nosotros buscamos producir algo totalmente nuevo pero pensamos en seguir produciendo juegos para el Super Famicom. Creemos que podemos trabajar en ambos sistemas.

CN: ¿Cual será el precio aproximado de los cartuchos del NU 64?

SM: Para Estados Unidos sería aproximadamente el precio de lo que cuestan los juegos de Super Nes.

Pero hay que recordar que de todos modos los juegos son más baratos en América que en Japón.

Pilotwings 64



CN: ¿Cuál será la capacidad en memoria de un cartucho de NU 64?

SM: Los primeros juegos tendrán en promedio 64 megas de memoria pero gracias a los avances tecnológicos saldrán rápidamente juegos de 100 a 256 megas.

CN: A nosotros nos pareció un juego bastante bueno el Mario Paint para el Super Famicom, ¿Piensan sacar algo parecido para el Ultra 64?

SM: Bueno.... Sí, pero con la diferencia de que el Mario Paint utilizaba un Mouse pero lo que nosotros tenemos en el Nintendo 64 utilizará el 3D Stick con lo que se podrán lograr cosas impresionantes.

CN: ¿Qué cambios habrá con los licenciatarios ahora con la salida del Ultra 64?

SM: Bueno, antes a los licenciatarios les llamábamos "Third Party" (tercera parte), ellos programaban sus juegos y los sacaban a la venta. Ahora lo que vamos a hacer es llamarlos "Second Party" (segunda parte) lo que hará que trabajen más cerca de nosotros, ya que Nintendo los asesorará además de que supervisaremos que los productos que lancen sean de calidad.

CN: Gracias por la entrevista.

***Nombres provisionales**



KLUB
Tal vez tu ya sabías hacer estos Ultras, o tal vez los habías visto y no sabías cómo se hacían, pero no te apures, ya que aquí te damos la forma de hacerlos con cada personaje.
Para realizarlos, sólo mantén presionado el botón que está arriba de las fotos, ejecuta el combo y suelta este botón al mismo tiempo que terminas de ejecutar el último movimiento.
GM B. ORCHID
←→ + PF
GD
←→ + PF
GD CHIEF THUNDER
←→ + GF
PF
→← + GM
PM
←→ + GM
GD FULGORE
GF
←→ + PF
→↘→ + PF y suelta GD
PD JAGO
+ PF
PM
+ GF
PM
+ GF y suelta PD
GF CINDER
PF
←→ + GM
GD
→← + GD
← + GM presiona → y suelta GF
GF GLACIUS
←→ + GM
+ GM
→← + GM
+ GM
18


GD
+ GD y suelta GM
ULTRA
y suelta GD
ULTRA
ULTRA
ULTRA
ULTRA
+ GM y suelta GF
ULTRA



¿Ultra de Eyedol? Pues sí, aunque es un bug, escoge a Eyedol y a otro personaje, realiza cualquier combo del personaje que seleccionaste de manera que cuando él esté haciendo el Ultra, Eyedol tenga suficiente energía para levantarse. Ahora con Eyedol de pie, presiona PD repetidas veces y por cada patada que Eyedol dé, tendrás un golpe más en tu Ultra que llega hasta 80, aunque le des 10,000 patadas al oponente.

En el siguiente KI Club sabrás cómo hacer los Ultimates como estos Ultras, pero mientras, puedes descubrir alguno.

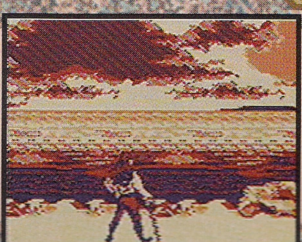


ULTRA
+ PF y al mismo tiempo presiona suelta PD
ULTRA
+ PM y suelta GF
ULTRA
+ GD y suelta GF
ULTRA
EYEDOL
ULTRA
EYEDOL se levanta
PD repetidas veces
ULTRA 80





Es el año 1688, una época donde piratas con sed de aventura navegan usando como emblema una bandera negra con un cráneo y huesos cruzados, entre los barcos más

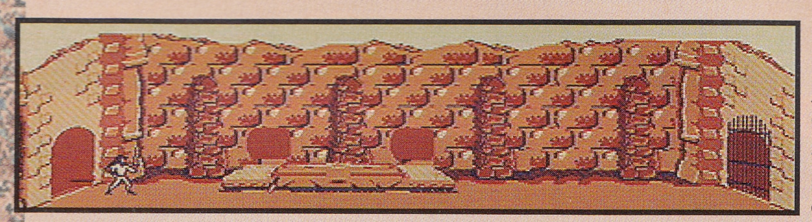


famosos estaba el Jolly Roger. El pirata más peligroso de todos, Dawg Brown, aterrorizó el Caribe en su búsqueda por encontrar las 3 partes del mapa de la legendaria Isla Cutthroat.

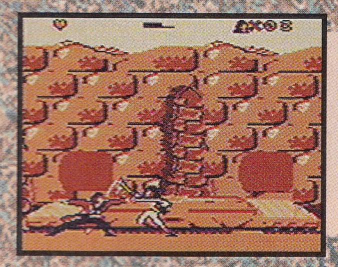


Morgan Adams, la famosa mujer pirata, posee una parte del mapa que recibió de su padre antes de morir.
Dawg no se detendrá ante nada para conseguir esta parte. Sin embargo, Morgan también busca el tesoro que está escondido en la Isla Cutthroat.
Por otro lado el cazador de piratas, el Gobernador de Jamaica Ainslee ha jurado detenerlos a todos.

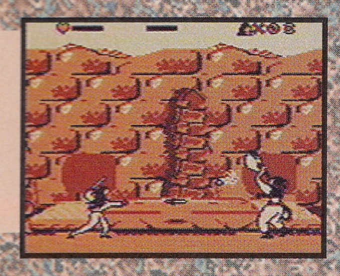
Ahora como capitán del barco de su padre, el "Morning Star", Morgan está dispuesta a encontrar el tesoro ella misma. Pero antes de navegar hacia la isla perdida, ella tendrá que poseer las 3 partes del mapa. Su búsqueda comienza en una prisión de Jamaica, haciéndose pasar por un hombre de la villa conocida simplemente como "El Vigilante".

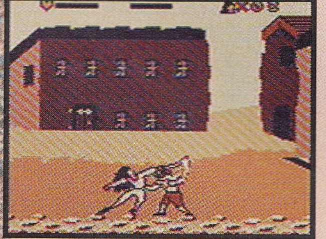


Basado en la película del mismo nombre (en inglés) Software Creations realizó este juego (distribuido por Acclaim, ¡qué raro¡) que te hará sentir las mismas emociones y sensaciones que vivían los piratas en el pasado, como ganas de volver... a tierra, ya que estás muy mareado.



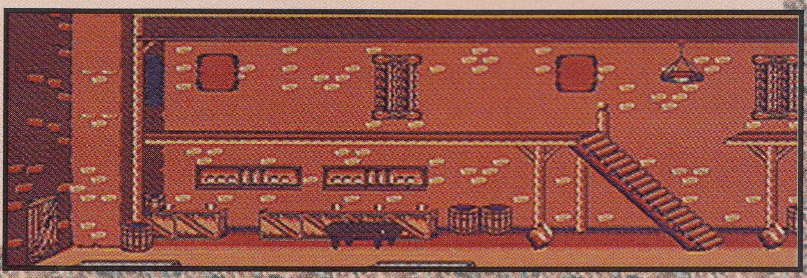
Aquí controlas a Morgan Adams quien tendrá que pelear contra muchos piratas desalmados y malencarados a través de diferentes lugares propios de la época como pueblos pesqueros, puertos, barcos e islas selváticas donde la vida salvaje acecha a cada instante.

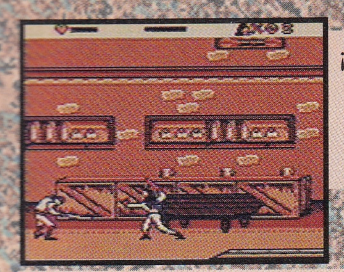




Tu misión es encontrar el gran tesoro escondido, y para poder hacerlo necesitarás derrotar a peligrosos enemigos como "El Vigilante" y el pirata Dawg Brown para conseguir las piezas del mapa y poder embarcarte rumbo a la isla de Gui.... del Tes... donde está tu destino.



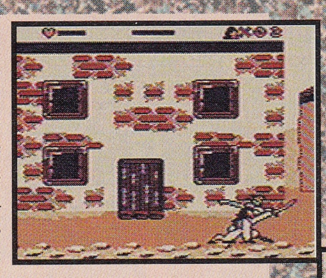




¡Ah! y no creas que el viaje en barco será tranquilo, ya que dicen que el vigía ronca.

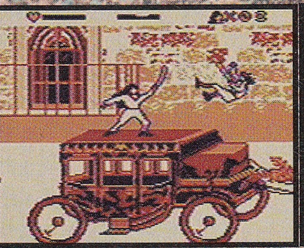


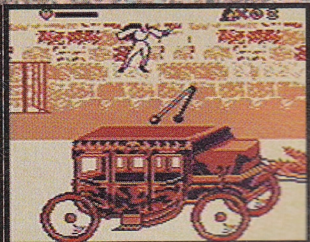
Además, conforme vayas avanzando por el juego, ganarás experiencia y podrás ejecutar movimientos más poderosos y rápidos que dejarán a tus enemigos paralizados, bueno no es para tanto, pero sí podrás vencerlos más rápido.

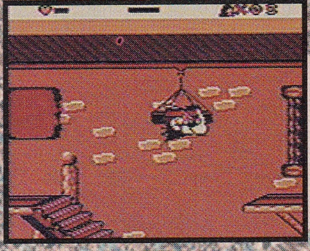


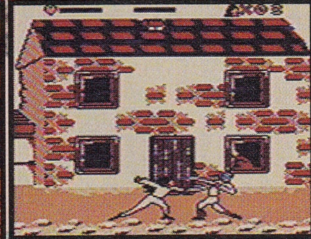
A lo largo del juego encontrarás Items muy útiles como energía, cuchillos y pistolas que podrás usar para defenderte de los secuaces de tus enemigos.

Y también está el nivel del carruaje, donde viajarás sobre el techo de éste y tendrás que eliminar a los piratas que salten de los balcones, mientras te cuidas de los postes que salen de las paredes.









Cutthroat Island es un juego con temática interesante, pero el juego podría estar mejor. Si salieran más malos a la vez, no estaría mal (claro que tendrían que hacer que Morgan se moviera más rápido). Además resulta algo tedioso cuando te quitan toda tu energía y te regresan al principio del nivel.

ARCADIAS



Si crees que ya has dominado a los 12 personajes de este juego en sus 2 modalidades distintas déjanos decirte que aún hay un personaje con el que puedes jugar y es él mismísimo jefe: Zankuro Minazuki, pero lo malo es que sólo puedes jugar con el cuando te retan.



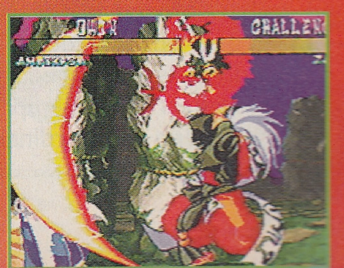
Escogerlo es sencillo: Una vez que aparezca la pantalla de selección de personaje tu cursor deberá estar situado en el presonaje Shizumaru Hisabame, ahí espera hasta que el contador de tiempo llegue a 09, una vez que esto pase mueve el cursor todo hacia la izquierda hasta llegar a Basara Kubikiri, entonces baja hacia donde está Senryo Kyoshiro y mueve el cursor a la derecha para llegar a Rimruru, de ahí sube el cursor a Haohmaru y después a la derecha para llegar de nueva cuenta a Shizumaru, después baja para llegar a Nakoruru y de ahí todo hacia la izquierda hasta Amakusa, mueve el control hacia arriba para llegar a Gaira y de ahí vuelve a mover hacia la izquierda para llegar de nueva cuenta con Shizumaru, Ahí deberás presionar y mantener el botón de Start y esperar a que el tiempo llegue a 03, entonces con el botón de Start presionado aprieta al mismo tiempo los 3 botones de ataque con espada. Si lo haces bien aparecerá Zankuro Minazuki.

Si crees que la explicación de arriba estuvo complicada te recomendamos ver la foto para que veas el camino que hay que seguir.





Si tú eres el jugador 1 tendrás que hacer un paso extra que consiste en mover el control hacia la derecha cuando aparezca la pantalla de selección de personaje tal como lo indica la foto porque si no lo haces no podrás ejecutar bien el truco. .



Tal como te has de imaginar este personaje es bastante fuerte y tiene varios movimientos especiales para cada modo (Slash o Bust), eso te lo dejamos para que tú lo investigues.

MORTAL KOMBAT
LA PELICULA

No cabe duda que una película súper esperada por nosotros los videojugadores es Mortal Kombat. El concepto, creado por John Tobias y Ed Boon, ha llegado al cine. Tal vez su demora para llevarla a la pantalla grande fue una razón adicional para hacerla todavía más deseada.

Algo que sabemos no fue del total agrado de los video jugadores es que la historia de la película Street Fighter era muy distinta a la que se manejaba en los videojuegos, el comic norteamericano, el comic japonés y la película de dibujos animados.

En el caso de Mortal Kombat está escrita por Kevin Droney y basada en la historia original.

Como bien sabrás Shang Tsung es un maléfico hechicero que ha guiado a un príncipe muy poderoso hacia la victoria a través de nueve generaciones contra sus enemigos mortales. Si logra ganar el décimo torneo de Kombate Mortal, la desolación y maldad que han florecido en el "Mundo Exterior", predominará sobre la tierra por siempre.

Rayden es un extraordinario y poderoso Dios que guía a 3 guerreros humanos (Liu Kong, Johnny Cage y Sonya Blade) y los ayuda a explorar profundamente dentro de sus almas para descubrir el poder que necesitan para vencer a muchos enemigos sobrehumanos, ganar el décimo torneo y salvar así a la Tierra.

Afortunadamente para los espectadores la película no se confió en el nombre, pues reunió a bastantes especialistas en artes marciales, escenarios grandiosos y efectos impresionantes para lograr una historia excelente, interesante no sólo para los videojugadores sino para cualquier espectador pues tiene una muy buena dosis de algo que se llama emoción. De hecho el Director Paul Anderson (30 años, por cierto) comentaba que no era su intención que al terminar de ver la película la gente dijera: ¡Guau, qué increíbles efectos o qué impresionantes escenografías! sino ¡Que grandiosa historia...! y a nuestro juicio lo lograron.

La película fue filmada en escenarios de los Angeles y Tailandia reuniendo a un gran grupo de expertos en artes marciales, algo que le da gran realismo a la película pues las secuencias de las peleas son auténticas y nunca se utilizaron dobles para ellas. Estas coreografías fueron filmadas con varias cámaras y desde diversos ángulos lo cual la hace un película muy dinámica y con un ritmo perfecto en estas peleas. El supervisor de esto fue Pat Johnson, un experimentado coreógrafo de artes marciales quien ha trabajado con los mejores atletas de ese deporte.

Como es de esperarse la película tiene su toque de humor, muy bien manejado por Christopher



Lambert (Rayden) y a quien muy probablemente tú viste en películas como Highlander o Greystoke la leyenda de Tarzán y próximamente lo veremos en Adrenaline y en North Star.

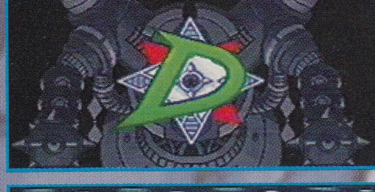
Shang Tsung es interpretado por Cary-Hiroyuki Tagawa quien seguramente se te hará conocido pues ha participado en varias producciones de cine y televisión.

Para el papel de Liu Kang se eligió a la estrella de películas de artes marciales en Hong Kong, Robin Shou quien nunca utiliza dobles, Johnny Cage es Linden Ashby, Sonya Blade es Bridgette Wilson y Talisa Soto la princesa Kitana.



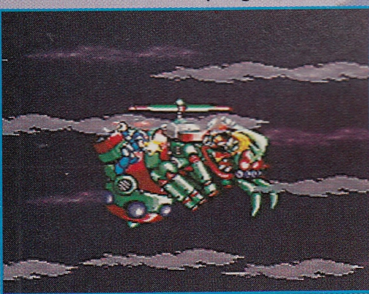




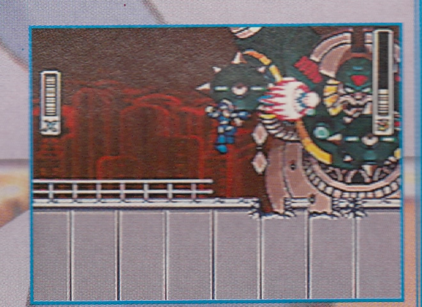




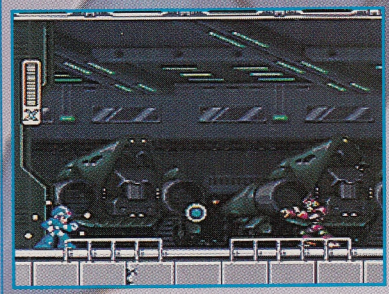
Continúa la historia de Mega Man X, en el año 21XX que se supone sería el año de la paz, ahora en esta última versión (por el momento) en donde se enfrenta a un nuevo científico malvado junto con nuevos robots y algunos personajes ya conocidos como Vile y Zero, que por cierto ahora Zero se une a Mega Man en esta misión.



El juego comienza con mucha acción mientras un escuadrón de robots atacandola ciudad, entonces entran en escena Mega Man y Zero derribando un robot, ya en el suelo se separan para avanzar por la escena de introducción (típica en los juegos de Mega Man X, pero está bastante dañada).

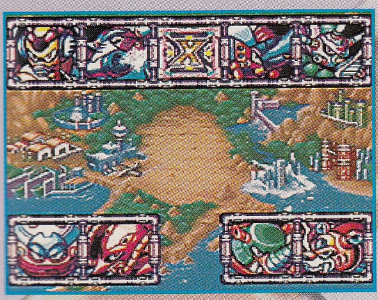


Ya que recuperaste a Mega Man sigues avanzando hasta enfrentarte a este Robot que te ataca con sus brazos y tú tienes que dispararle a la cabeza para destruirlo.

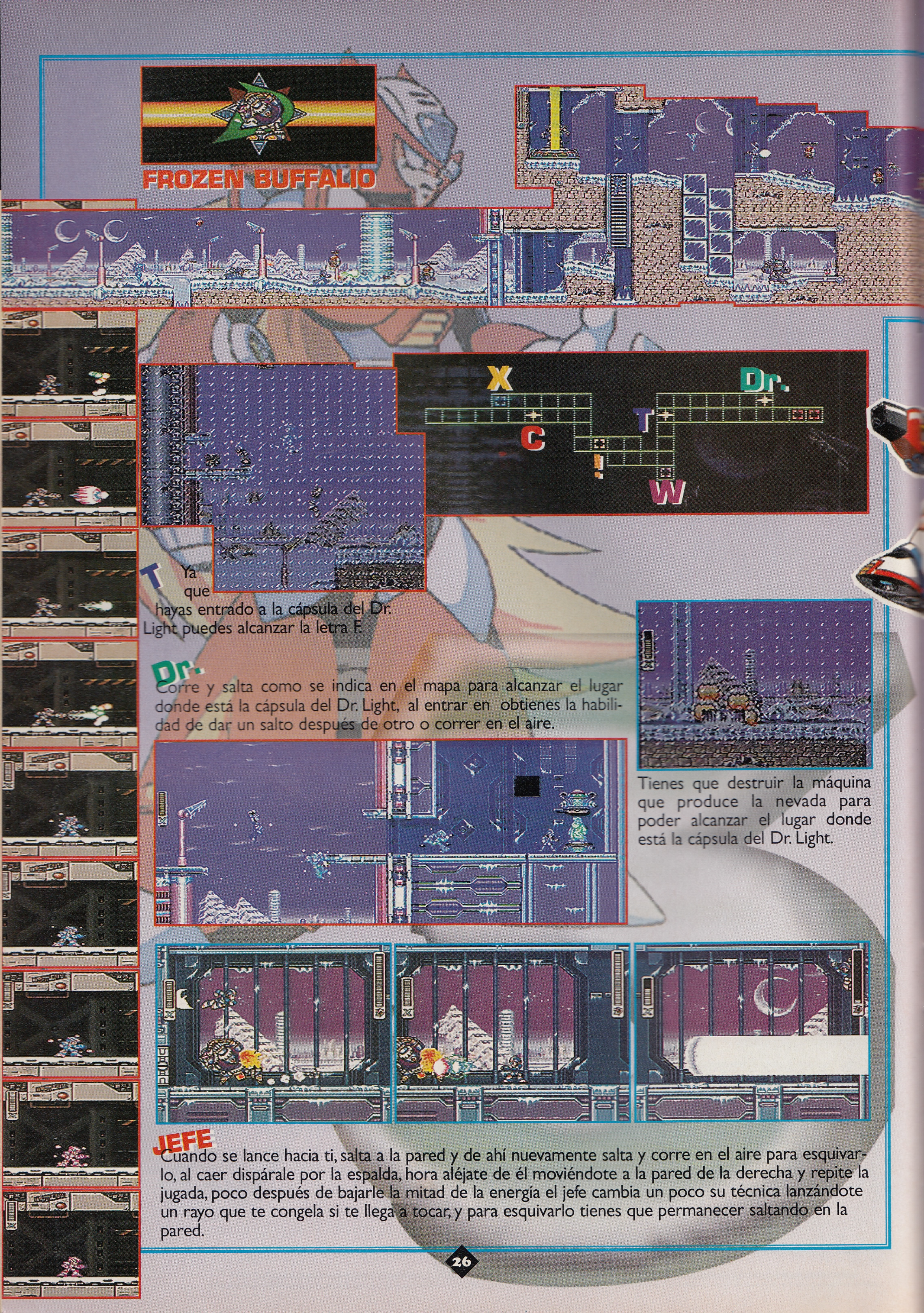


Aquí Mega Man es atrapado por un sub-jefe, entonces hace nuevamente su aparición Zero para que tú lo controles y así avances y rescates a Mega Man.





Ahora es cuando pasas a esta pantalla donde seleccionas la escena en la que quieres comenzar

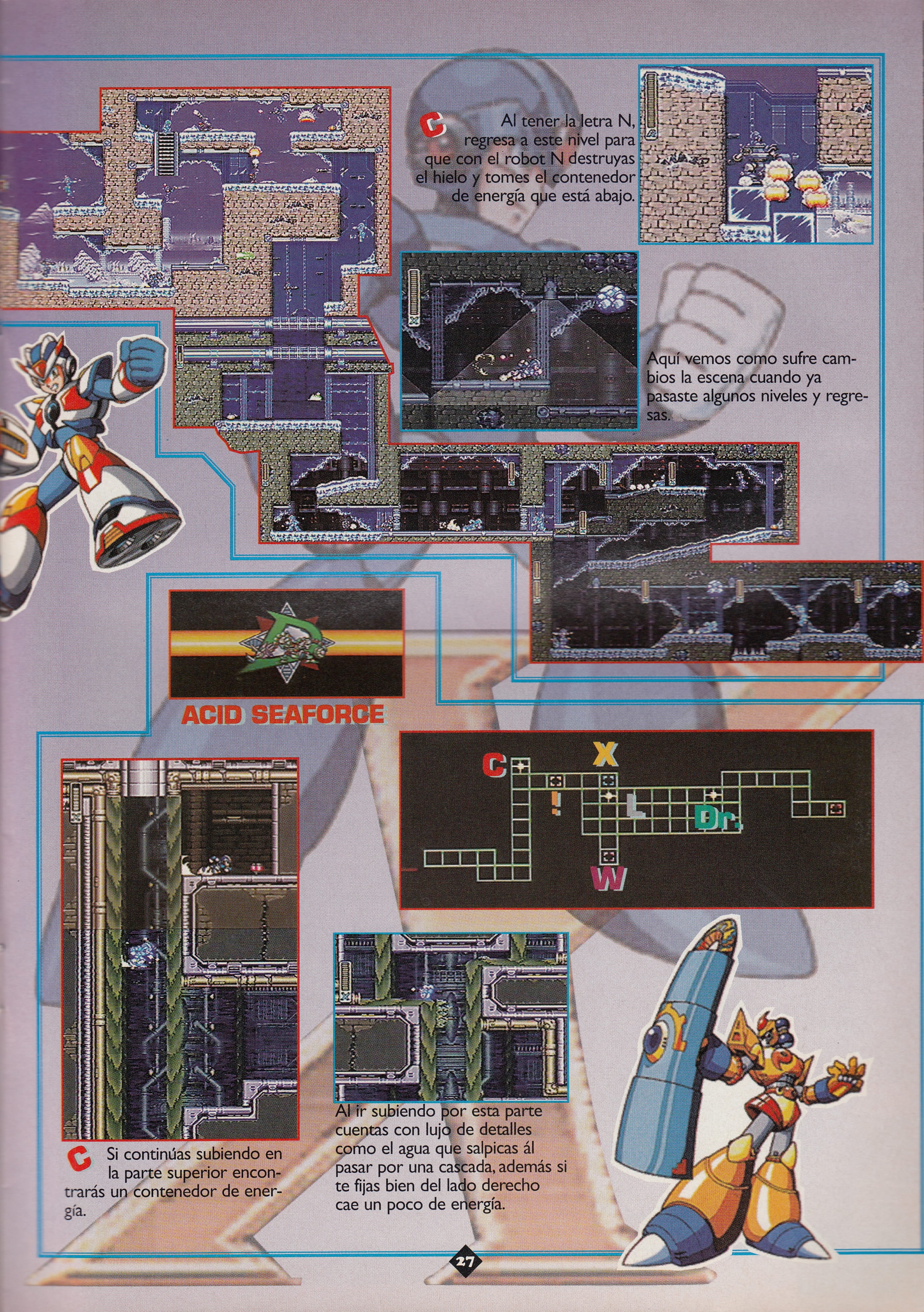


T Ya que hayas entrado a la cápsula del Dr. Light puedes alcanzar la letra F.

Dr. Corre y salta como se indica en el mapa para alcanzar el lugar donde está la cápsula del Dr. Light, al entrar en obtienes la habilidad de dar un salto después de otro o correr en el aire.

Tienes que destruir la máquina que produce la nevada para poder alcanzar el lugar donde está la cápsula del Dr. Light.

JEFE Cuando se lance hacia ti, salta a la pared y de ahí nuevamente salta y corre en el aire para esquivarlo, al caer dispárale por la espalda, hora aléjate de él moviéndote a la pared de la derecha y repite la jugada, poco después de bajarle la mitad de la energía el jefe cambia un poco su técnica lanzándote un rayo que te congela si te llega a tocar, y para esquivarlo tienes que permanecer saltando en la pared.

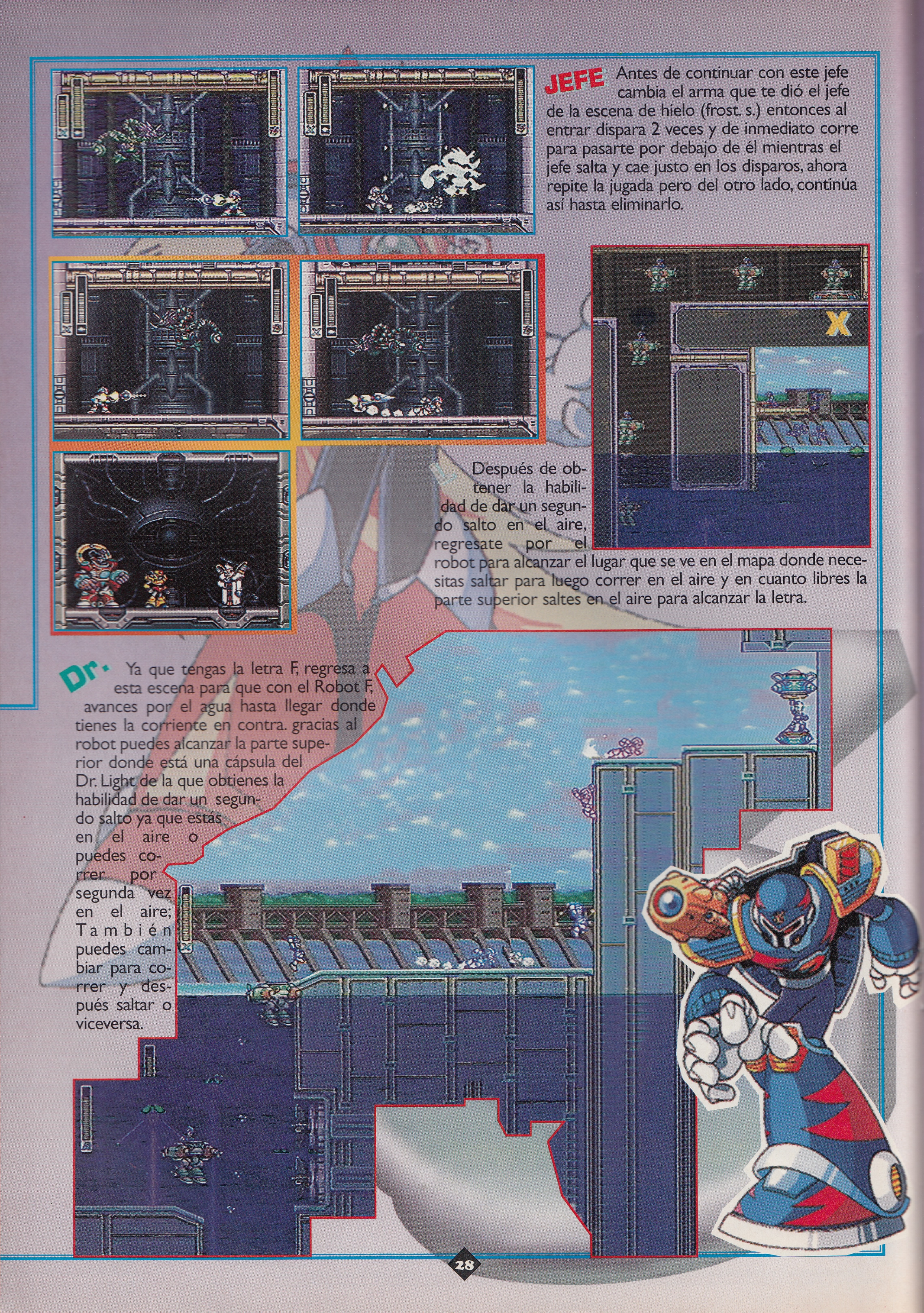


Al tener la letra N, regresa a este nivel para que con el robot N destruyas el hielo y tomes el contenedor de energía que está abajo.

Aquí vemos como sufre cambios la escena cuando ya pasaste algunos niveles y regresas.

Si continúas subiendo en la parte superior encontrarás un contenedor de energía.

Al ir subiendo por esta parte cuentas con lujo de detalles como el agua que salpicas ál pasar por una cascada, además si te fijas bien del lado derecho cae un poco de energía.



JEFE Antes de continuar con este jefe cambia el arma que te dió el jefe de la escena de hielo (frost. s.) entonces al entrar dispara 2 veces y de inmediato corre para pasarte por debajo de él mientras el jefe salta y cae justo en los disparos, ahora repite la jugada pero del otro lado, continúa así hasta eliminarlo.

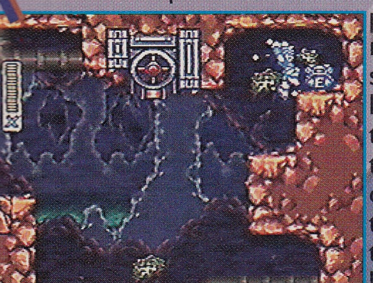
Después de obtener la habilidad de dar un segundo salto en el aire, regresate por el robot para alcanzar el lugar que se ve en el mapa donde necesitas saltar para luego correr en el aire y en cuanto libres la parte superior saltes en el aire para alcanzar la letra.

Dr. Ya que tengas la letra F, regresa a esta escena para que con el Robot F, avances por el agua hasta llegar donde tienes la corriente en contra. gracias al robot puedes alcanzar la parte superior donde está una cápsula del Dr. Light de la que obtienes la habilidad de dar un segundo salto ya que estás en el aire o puedes correr por segunda vez en el aire; También puedes cambiar para correr y después saltar o viceversa.

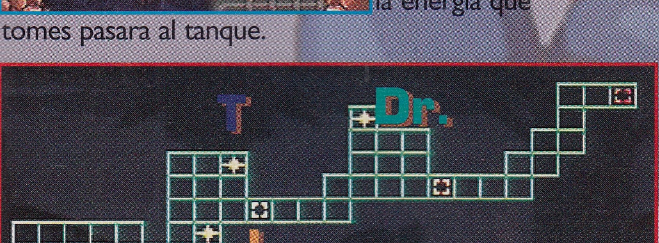


SCREW MASAIDER

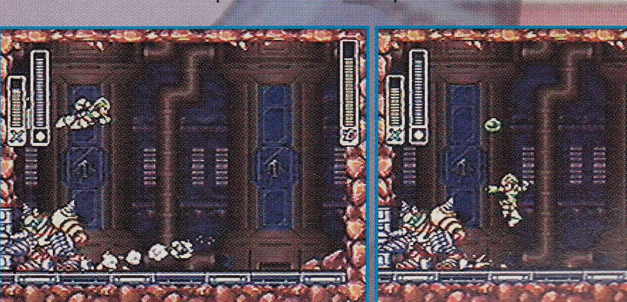
T En esta esquina es donde está un tanque que puedes utilizar para recargar tu energía si previamente lo llenas. Para llenarlo tienes que seguir tomando cápsulas de energía mientras tu barra ya esté totalmente llena, así la energía que tomes pasara al tanque.

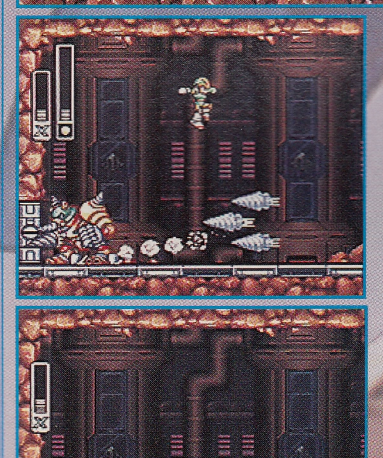


Al llegar con este subjefe salta sobre la pared y de ahí nuevamente salta y corre en el aire hacia la derecha, para pasarte detrás del jefe y así puedas eliminarlo sin ningún problema disparándole por la espalda.



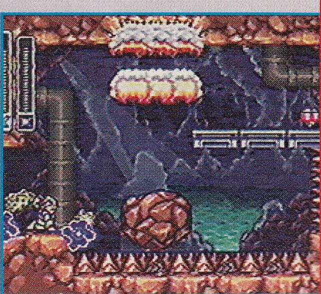
JEFE Para eliminar al jefe salta en la pared y de ahí salta hacia él y corre en el aire para esquivarlo cuando se lance hacia ti pasando sobre él y al caer dispárale con ACID.R (que es el arma que obtuviste al eliminar al jefe ACID SEAFORCE) repite esta jugada del otro lado de la pantalla y continúa así hasta que le restas un poco más de la mitad de la energía al jefe, entonces cambia un poco su técnica disparándote y tú modificas tu forma de ataque retrazando un poco el movimiento de pasarte sobre el para que puedas esquivar tanto al jefe como a los disparos y así continúas hasta eliminarlo.





Dr. Al llegar a esta parte utiliza el poder de T.THUNDER acumulándolo para que se caiga la roca y puedas pasar hacia donde hay una cápsula del Dr. Light de la que obtienes un especie de radar con el que puedes saber la ubicación de todo al entrar a una escena.

C Ya que puedas acumular poder de cualquiera de las armas, regresa a esta escena para que selecciones el arma de T.THUNDER al llegar al lugar donde indíca la foto acumula poder y al utilizarlo haces que la roca caiga y así puedas tomar el contenedor de energía.

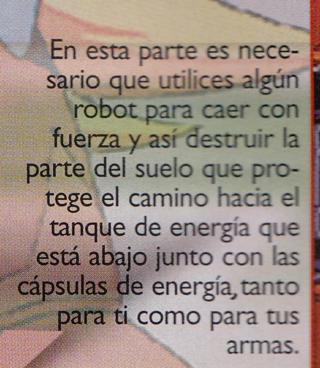




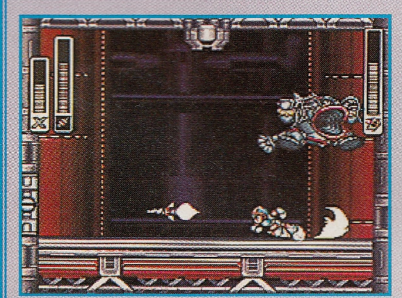
ELECTRO NAMAZURUS

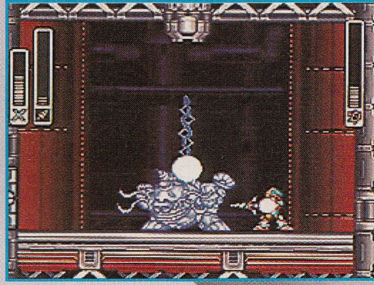
Al llegar aquí utiliza tu habilidad de correr en el aire para esquivar los picos y alcanzar el contenedor de energía.

! En los cuartos marcados con ! es donde pueden aparecer los secuaces del científico que tienes que vencer, el primero con el que te enfrentas es este robot amarillo y para eliminarlo tienes que dispararle con Buster mientras esquivas sus disparos, la rutina del jefe es atacarte con un disparo que te sigue, saltar verticalmente y en cuanto te detecte frete a él lanzarce contra ti,esto de saltar y lanzarse lo repite de cuatro a seis veces y se repite la rutina desde el disparo pero ahora te lanza un aro que te paraliza. Para evitar que te toque cuando se lanza hacia ti tienes que saltar de tal forma que te detecte justo cuando va bajando para que tu lo esquives pasando por debajo, después de que le bajas un poco más de la mitad de la energía las cosas se complican un poco cuando el jefe comienza a dispararte doble, tú continúa con la técnica hasta eliminarlo.

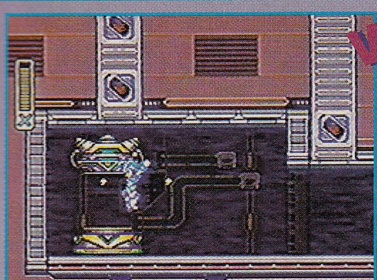


En esta parte es necesario que utilices algún robot para caer con fuerza y así destruir la parte del suelo que protege el camino hacia el tanque de energía que está abajo junto con las cápsulas de energía, tanto para ti como para tus armas.

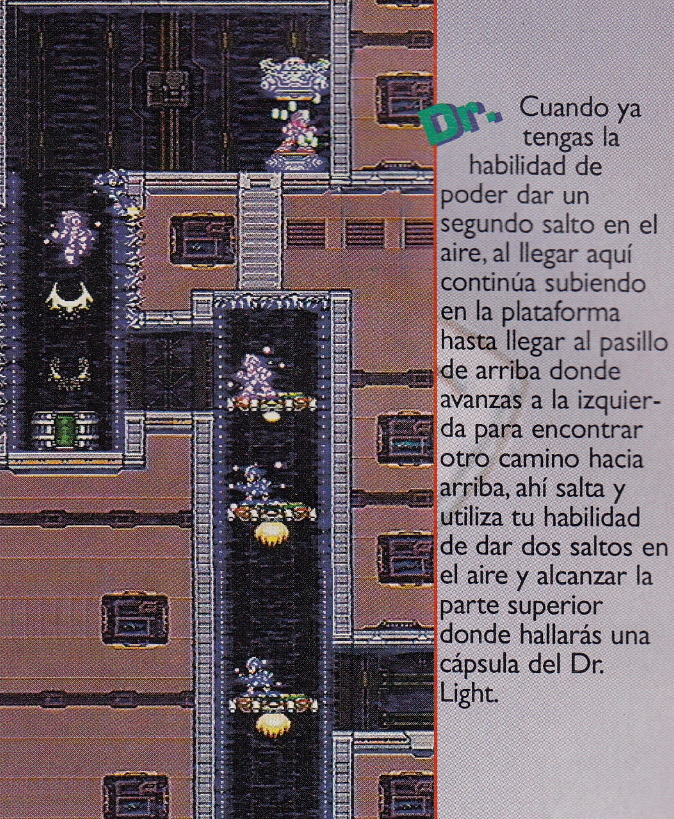




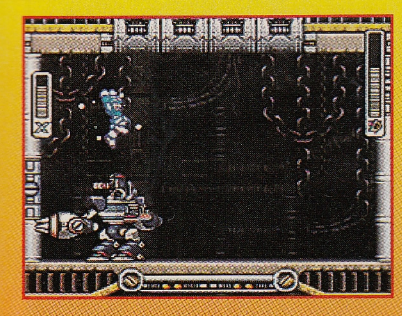
Para eliminar a este jefe tienes que utilizar el arma de TORNADO, pero sólo utiliza un disparo cuando se te acerque y cuando salte el jefe pásate por debajo de él corriendo; después de quitarle un poco más de la mitad de su energía, cambia un poco su técnica protegiéndose con un campo eléctrico que se lo puedes anular con un disparo de la misma arma, o sea que ahora utilizas doble disparo.



W Despues de pasar tres escenas en los lugares marcados con **W** aparece un tipo de tran-portador que te lleva a una especie de escena alterna donde te enfrentas al viejo enemigo (o amigo) VILE.

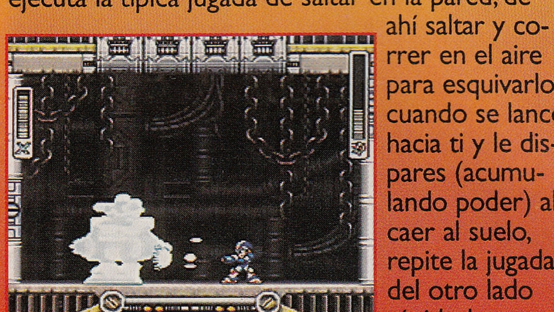


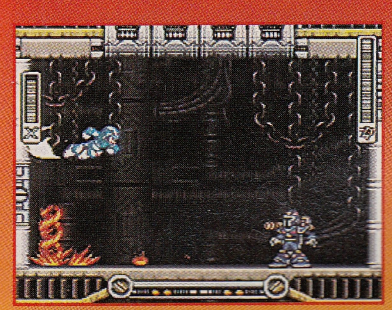
Dr. Cuando ya tengas la habilidad de poder dar un segundo salto en el aire, al llegar aquí continúa subiendo en la plataforma hasta llegar al pasillo de arriba donde avanzas a la izquierda para encontrar otro camino hacia arriba, ahí salta y utiliza tu habilidad de dar dos saltos en el aire y alcanzar la parte superior donde hallarás una cápsula del Dr. Light.

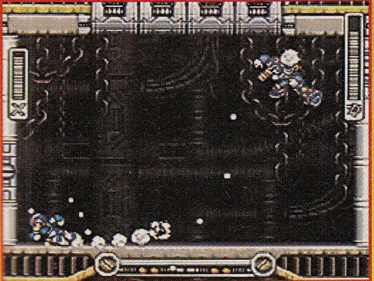


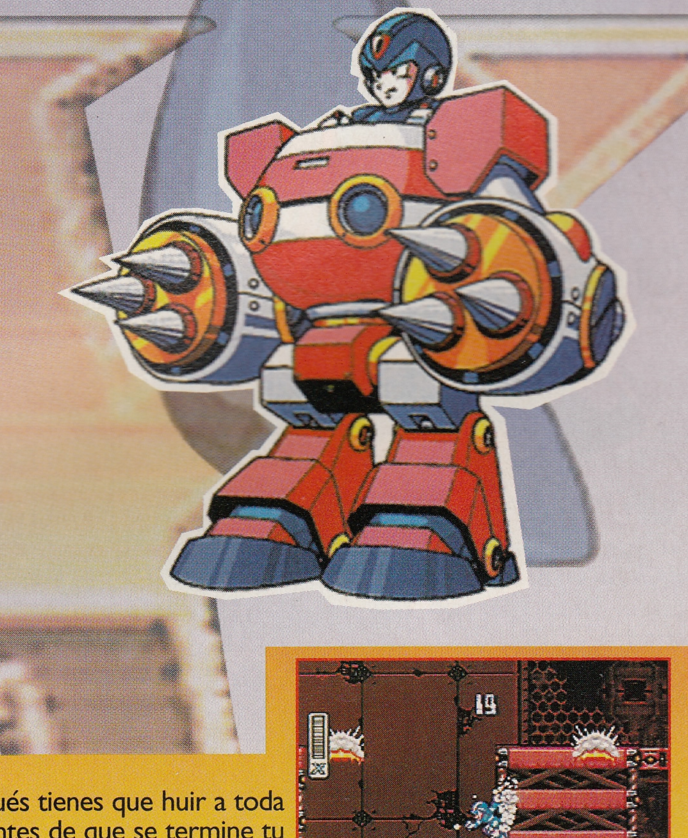
MEGA-MAN Vs. VILE

Para eliminar primero el robot donde esta Vile ejecuta la típica jugada de saltar en la pared, de ahí saltar y correr en el aire para esquivarlo cuando se lance hacia ti y le dispares (acumulando poder) al caer al suelo, repite la jugada del otro lado rápido hasta eliminar el robot en el que está Vile. Después la técnica es que en cuanto se detenga arriba de ti, te pases corriendo debajo de él, entonces te dispara una barra de fuego que tú esquivas saltando en la pared y corriendo en el aire, después permanece quieto y el jefe te dispara una ráfaga de disparos, que tu esquivas corriendo y saltando sobre la pared, repite esta técnica hasta eliminarlo.

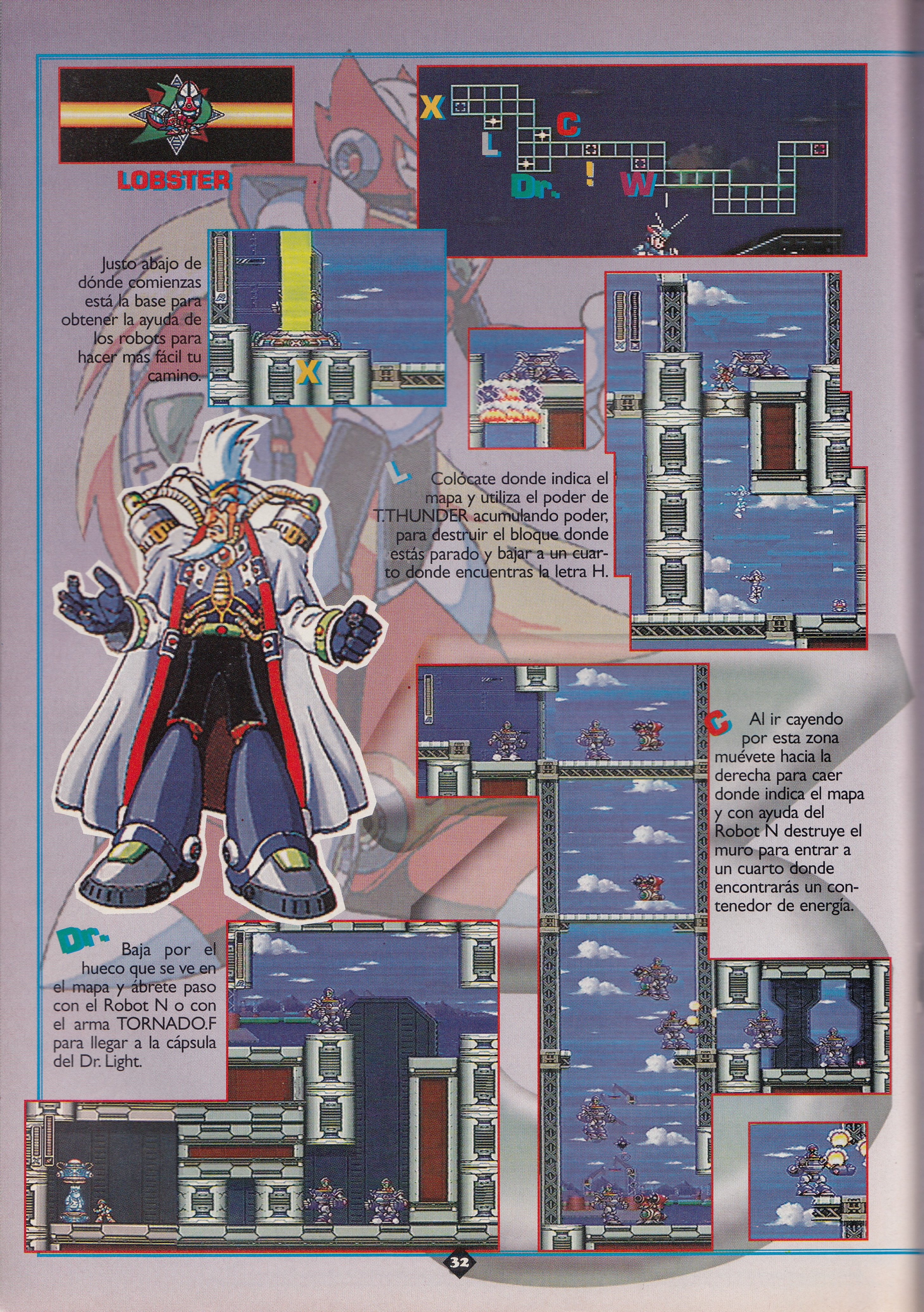








Después tienes que huir a toda velocidad antes de que se termine tu tiempo y mientras la escena se va destruyendo, al salir apareces en la escena de donde entraste.



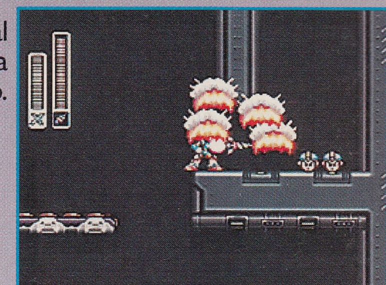
Justo abajo de dónde comienzas está la base para obtener la ayuda de los robots para hacer más fácil tu camino.

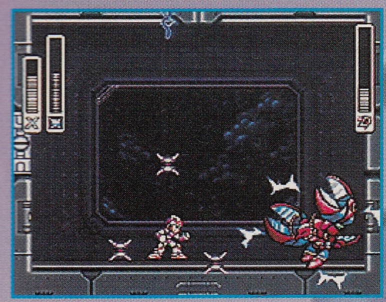
L Colócate donde indica el mapa y utiliza el poder de T.THUNDER acumulando poder, para destruir el bloque donde estás parado y bajar a un cuarto donde encuentras la letra H.

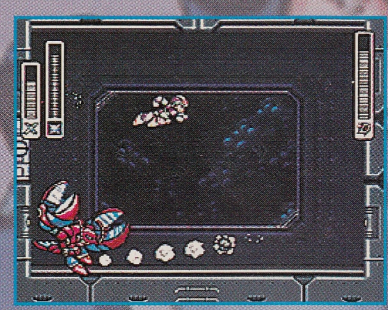
C Al ir cayendo por esta zona muévete hacia la derecha para caer donde indica el mapa y con ayuda del Robot N destruye el muro para entrar a un cuarto donde encontrarás un contenedor de energía.

Dr. Baja por el hueco que se ve en el mapa y ábrete paso con el Robot N o con el arma TORNADO.F para llegar a la cápsula del Dr. Light.

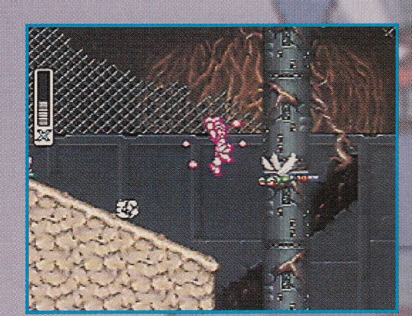
Para destruir el muro utiliza el arma de TORNADO.F (esta arma la obtienes al eliminar a SCREW MASAIDER) así puedes tomar las dos vidas que se ven en la foto.

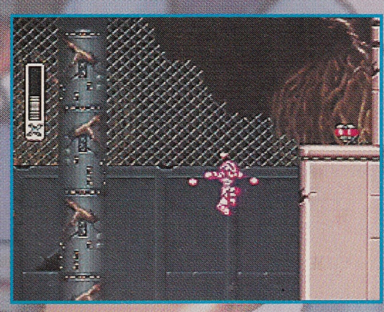


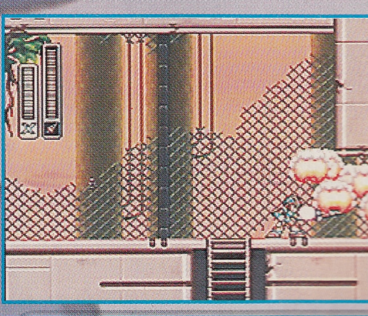


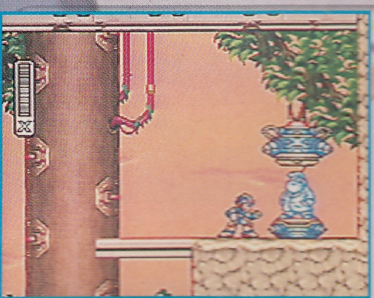


JEFE Para eliminarlo utiliza el arma T.THUNDER (el arama que obtuviste al eliminar a ELECTRO NAMAZUROS) y acércate al jefe para dañarlo, en cuanto el jefe se voltee, rápido, corre a la izquierda y salta a al pared para que nuevamene saltes y corras en el aire y esquives al jefe cuando se lance hacia ti, ahora repite la jugada del otro lado de la pantalla y continúa así hasta eliminarlo.



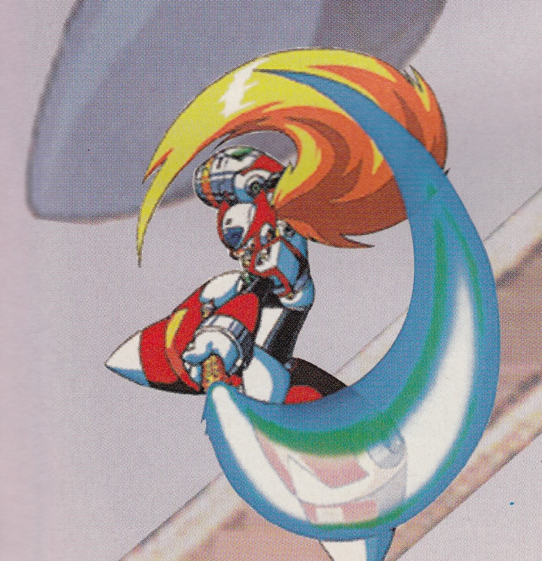




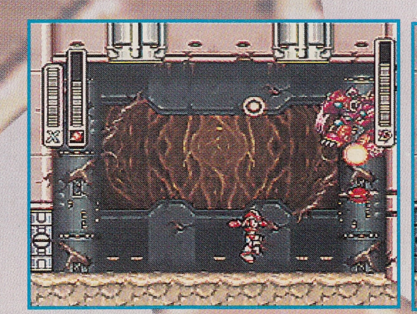


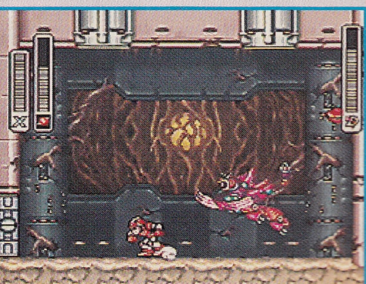
C Poco antes de llegar con el jefe súbete en la libélula como se ve en la primer foto, para después saltar hacia la derecha y alcances el lugar donde está el contenedor de energía.

Dr. En esta parte utiliza un disparo del arma TORNADO.F para perforar la pared y llegar al lugar donde está la cápsula del Dr. Light en la que obtienes la habilidad de acumular poder con cualquiera de las armas y además puedes lanzar un BUSTER con mayor potencia, pero para lanzarlo tendrás que acumular más tiempo tu poder.



JEFE Para eliminarlo utiliza el arma de S.BLADE y espera a que se trepe el jefe en la pared, entonces salta y dispárale, ahora aléjate de él corriendo por que de nuevo se trepará a la pared pero del otro lado, repite la jugada del otro lado y continúa así hasta elimnarlo.





TIGER

T En esta esquina tienes que saltar de tal forma que te agarres de la libélula y de ahí alcances el lugar donde está el tanque de energía.

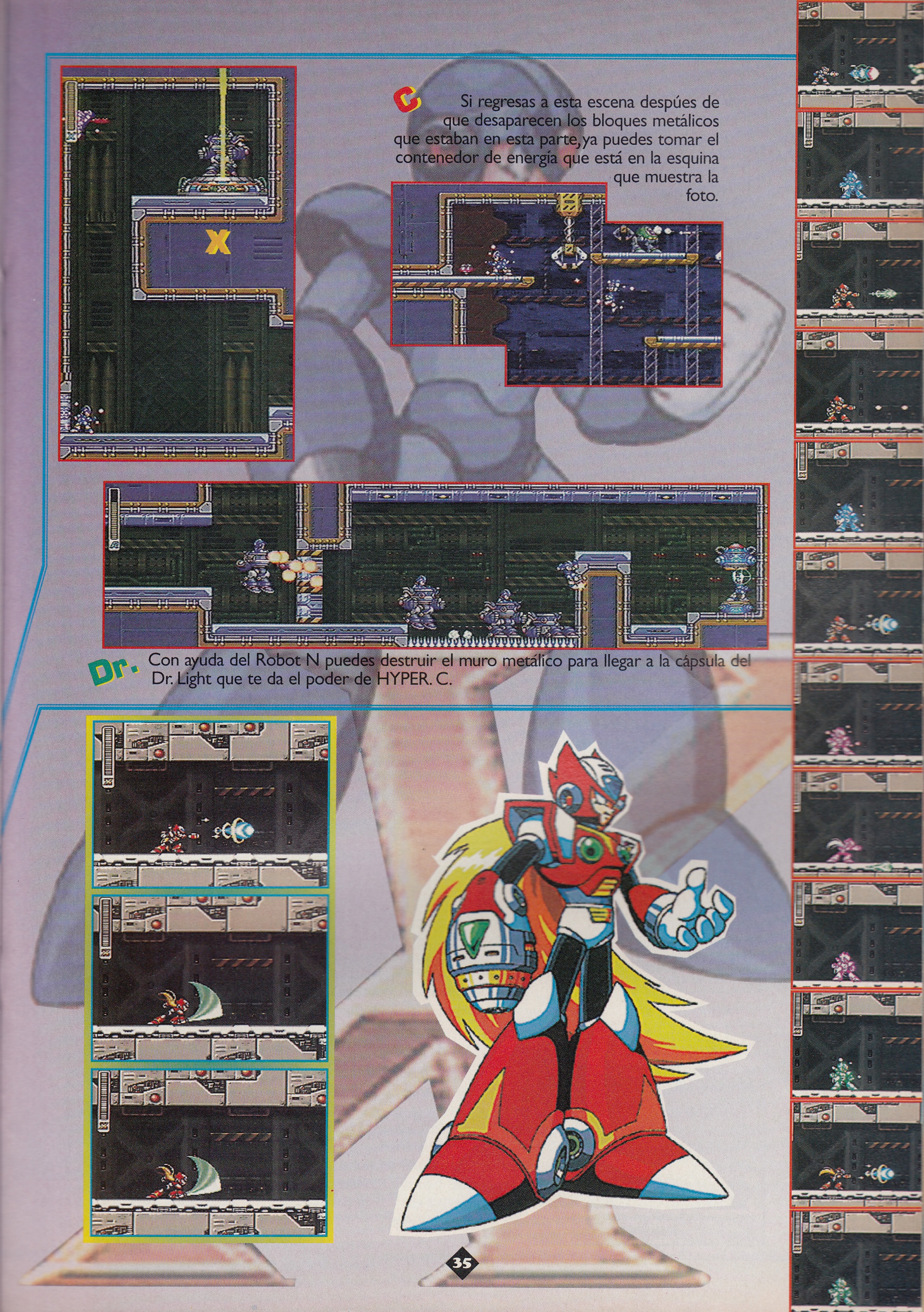
! Aquí te podrías enfrentar a este Robot que es bastante agresivo y rápido apesar de su tamaño, por lo tanto tienes que esquivarlo rápidamente saltando en la pared y después correr en el aire como se ve en la foto, pero anticipándote un poco a su ataque porque si te agarra te restará bastante energía.

Aquí te enfrentas a un subjefe que es un gusano que entra y sale de la tierra, lo puedes eliminar de un solo golpe literalmante si acumulas poder con el arma de T.THUNDER.

GRAVITY BEETBOOD

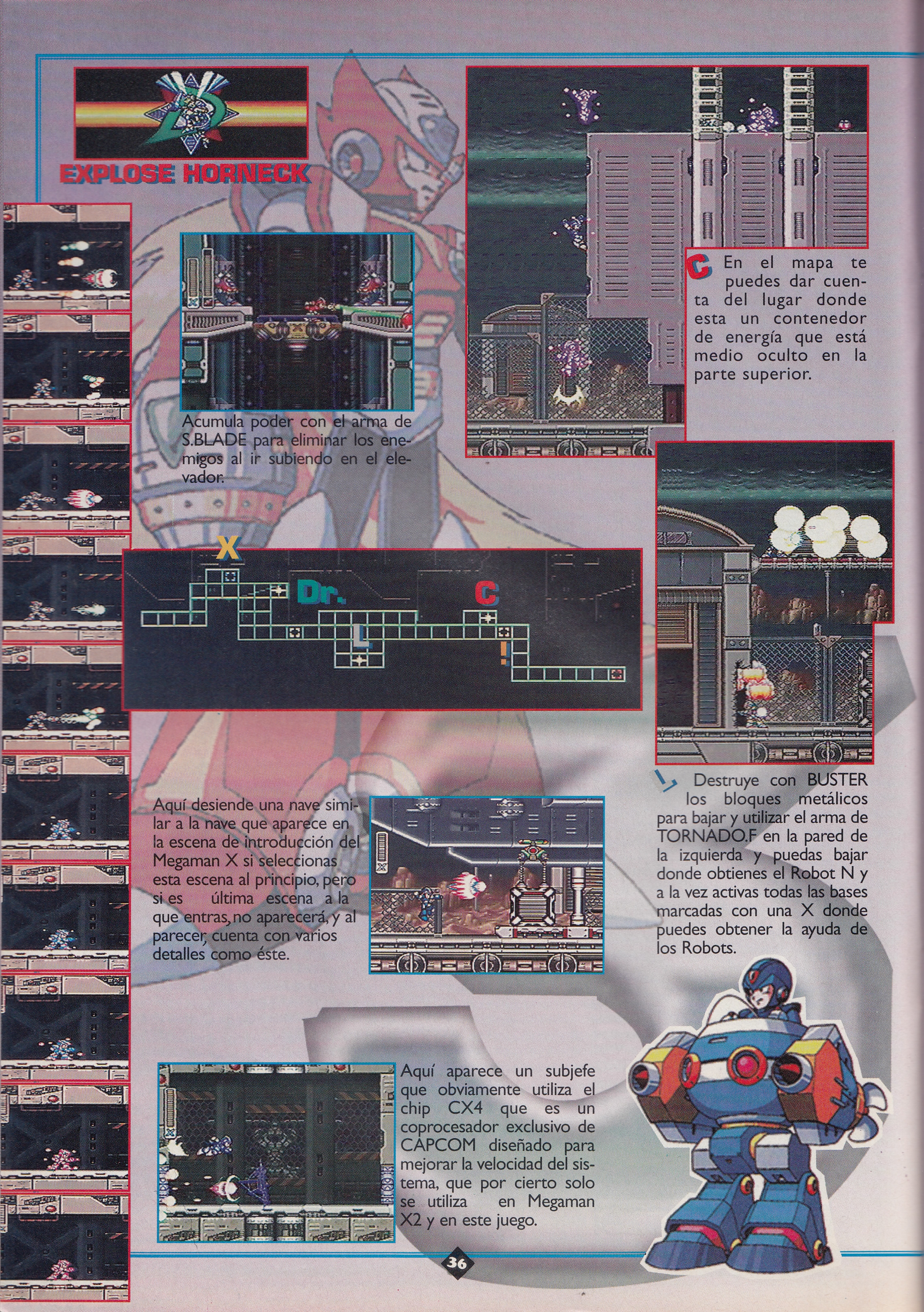
L Al llegar a este punto, aquí basta con que cuentes con la habilidad de saltar en el aire para alcanzar el lugar donde está la letra F.

JEFE Es un jefe no muy rápido y para eliminarlo dispárale con RAY.S y cuando se acerque demasiado a ti esquívalo saltando en la pared y corriendo en el aire, pero si te quieres lucir, carga poder con RAY.S para atacarlo desde arriba.



C Si regresas a esta escena despúes de que desaparecen los bloques metálicos que estaban en esta parte, ya puedes tomar el contenedor de energía que está en la esquina que muestra la foto.

Dr. Con ayuda del Robot N puedes destruir el muro metálico para llegar a la cápsula del Dr. Light que te da el poder de HYPER. C.



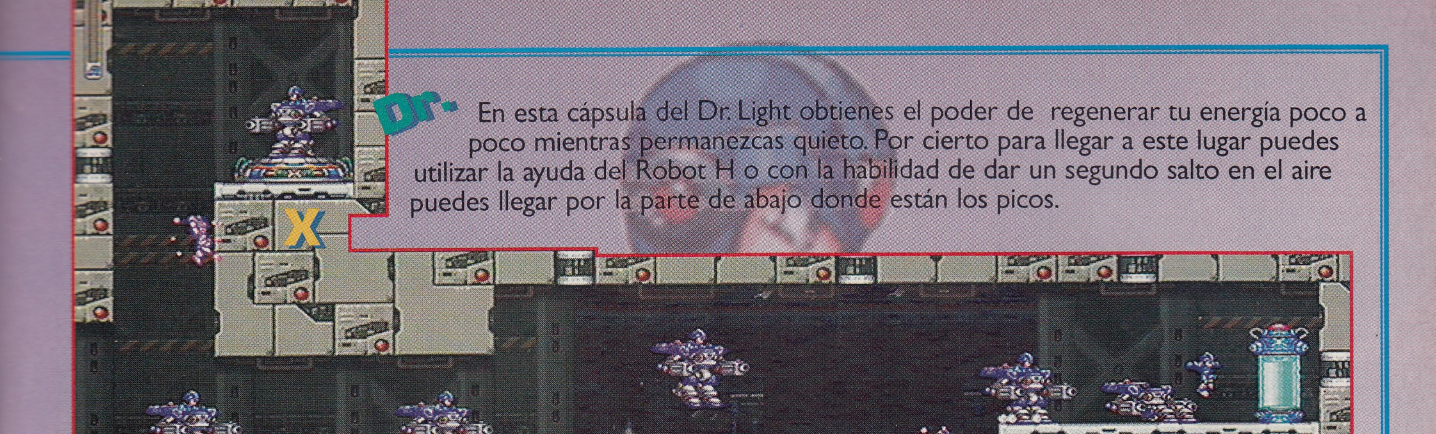
Acumula poder con el arma de S.BLADE para eliminar los enemigos al ir subiendo en el elevador.

C En el mapa te puedes dar cuenta del lugar donde esta un contenedor de energía que está medio oculto en la parte superior.

Aquí desiende una nave similar a la nave que aparece en la escena de introducción del Megaman X si seleccionas esta escena al principio, pero si es última escena a la que entras, no aparecerá, y al parecer, cuenta con varios detalles como éste.

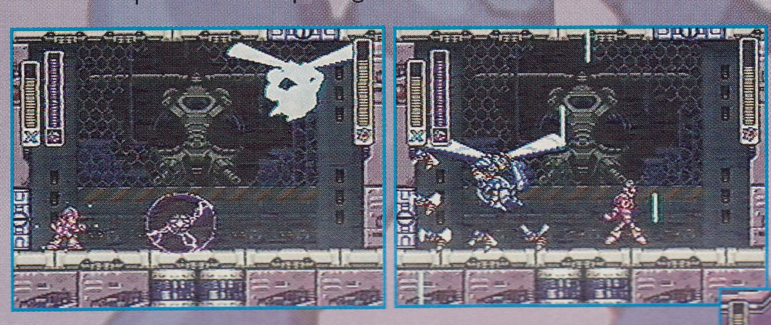
L Destruye con BUSTER los bloques metálicos para bajar y utilizar el arma de TORNADO.F en la pared de la izquierda y puedas bajar donde obtienes el Robot N y a la vez activas todas las bases marcadas con una X donde puedes obtener la ayuda de los Robots.

Aquí aparece un subjefe que obviamente utiliza el chip CX4 que es un coprocesador exclusivo de CAPCOM diseñado para mejorar la velocidad del sistema, que por cierto solo se utiliza en Megaman X2 y en este juego.



Dr. En esta cápsula del Dr. Light obtienes el poder de regenerar tu energía poco a poco mientras permanezcas quieto. Por cierto para llegar a este lugar puedes utilizar la ayuda del Robot H o con la habilidad de dar un segundo salto en el aire puedes llegar por la parte de abajo donde están los picos.

JEFE Para eliminarlo utiliza el arma de B.HOLE y lo dañarás no importando en qué lugar de la pantalla esté el jefe, si puedes utiliza esta misma arma pero acumulando poder, pero evita quedarte debajo del jefe porque baja después de ser dañado.



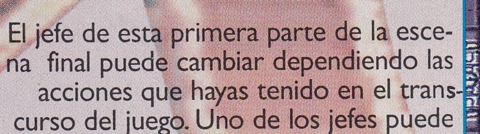
En la primera parte de la escena final te encuentras con unos muros que se van cerrando y tienes que ser bastante rápido para evitar ser aplastado.

Después de eliminar a todos los jefes sale a la superficie una escena que es la final pero se divide en varias secciones.Pero no olvides recolectar todo lo que no pudiste al entrar la primera vez en cada escena.

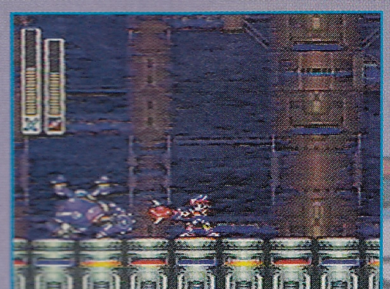


Aquí te damos un mapa donde te muestra un cuarto oculto que por desgracia en nuestro prototipo aún no tenía nada programado pero te dejamos de tarea investigar qué hay en este lugar.

Este otro jefe que puedes encotrarte en el final de la primer parte de la ultima escena.

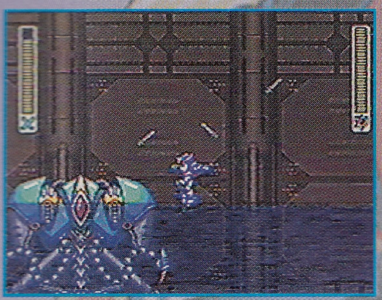


El jefe de esta primera parte de la escena final puede cambiar dependiendo las acciones que hayas tenido en el transcurso del juego. Uno de los jefes puede ser la transformación de uno de los dos secuaces del científico y para eliminarlo utiliza el arma RAY.S mientras esquivas su ola de poder que te lanza con su espada o los puños que te agarran para someterte

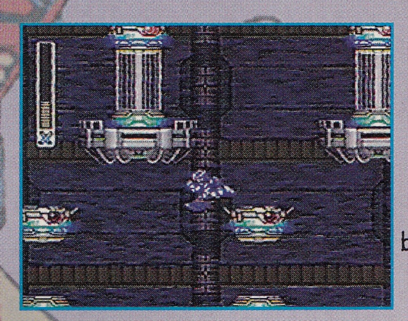


Al pasar a la segunda parte de la escena final te enfrentas a un sub jefe que puedes eliminar fácil si esquivas sus ataques pasando por debajo de él corriendo mientras acumulas poder con el arma de S.BLADE y le disparas justo cuando esté absorbiendo el suelo.

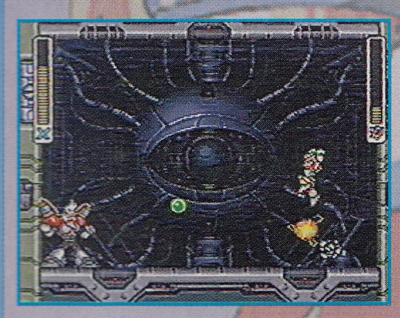
En esta parte tienes que destruir unos caracoles mecánicos para utilizarlos como bases y así seguir subiendo hacia donde está el jefe.

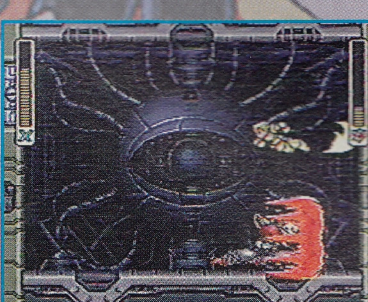


Este es el jefe de la segunda parte de la última escena y para destruírlo basta dispararle con el arma normal mientras esquivas sus misiles.



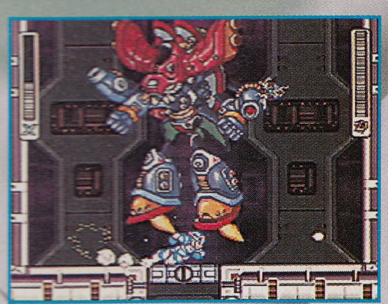
En la tercera parte de la última escena llegas a este lugar donde te enfrentas nuevamente a todos los jefes pero ahora no hay problema ya que tú tienes experiencia.



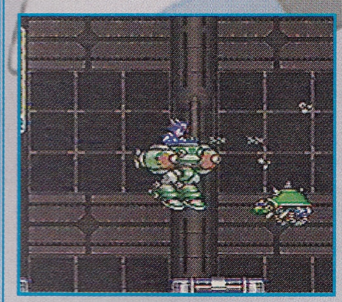


Al final te enfrentas al misterioso científico que en realidad es un robot y para destruírlo te recomendamos utilizar el arma de ACID.R pero sólo dispárale mientras el te dispara de lo contrario en lugar de restarle energía se la recuperas y cuando se lance hacia ti salta en la pared y corre en el aire para esquivarlo, continúa así hasta eliminarlo y recuerda dispararle sólo cuando él también te esté disparando.

Como puedes darte cuenta ahora le han agregado varios factores que lo hacen una mejor versión, como el hecho de poder jugar con Zero que tiene un estilo diferente de jugar a Megaman además de los cambios que sufren las escenas según el orden en que vas jugando, ahora cuentas con más cápsulas del Dr. Light donde obtienes diferentes habilidades, pero tienes que planear tu estrategia porque no puedes entrar a todas las cápsulas, y con los cuatro tipos de robots te dan más variedad en todo el juego. Ahora suma todo esto a lo que ya es típico en los juegos de Megaman como las excelentes gráficas y movilidad sin duda una buena opción.

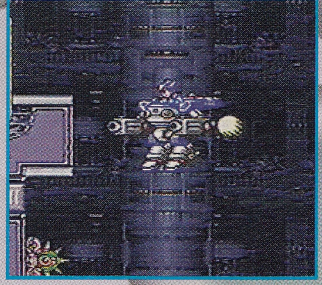


ROBOTS



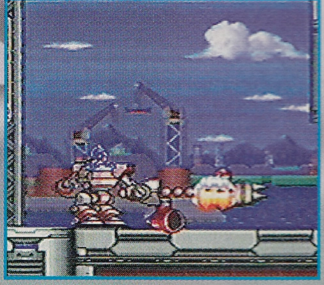
ROBOT F

En tierra este Robot es muy torpe pero en el agua es donde se puede mover libremente y también puede disparar misiles.



ROBOT H

Este Robot cuenta con la habilidad de volar por breves instantes además de disparar misiles.



ROBOT K

Es similar al Robot N pero utiliza una especie de taladro y además pueden lanzarlo al frente.



ROBOT N

El Robot es el normal que utilizaste en las versiones anteriores que puede golpear y deslizarse.

FINALES



Has conquistado exitosamente el nivel de entrenamiento. Hay más por ver y más por hacer. Regresa a la pantalla de opciones y cambia la dificultad a (2 estrellas) ¡Será mejor que te apures, un nuevo enemigo está esperando, tu despreciable reto!

Excelente trabajo, te has demostrado que eres un verdadero jugador Killer Instinct. Ultratech ha sido derrotado y todo está bien con el mundo. ¿Cierto? ¡Por supuesto que no! No sabes nada acerca de tu personaje ¿qué pasa realmente en el final? Si eres suficientemente bueno, estas preguntas serán contestadas.
Mismo Super NES,
Mismo Cartucho,
Diferente nivel de dificultad.

Felicidades, has derrotado al mal terminando desecho, obsoleto, modelo antiguo, débil, al borde la extinción, apenas movible, sólo puede hacer un combo de 5 golpes, patético, noticias viejas del último jefe de Ultratech.
¡Espero que estés feliz contigo mismo!
Tal vez deberías subir las apuestas por un reto real.

¡Felicidades, lo has conseguido!
Puedes jugar otra vez con un personaje diferente para ver qué pasa con él, o puedes probar tus habilidades en un nivel mayor.
¿No estás asustado de salir lastimado, verdad?

Finalmente has demostrado tus habilidades como un verdadero Maestro K.I.
Pero tienes que ganarte tu recompensa todavía. Esta será un secreto sorpresa que será dado sólo a los mejores, los magníficos, los únicos peleadores K.I. Ya sabes qué hacer, pon el daño en la siguiente dificultad. ¿Tienes lo que se necesita o no vales nada?

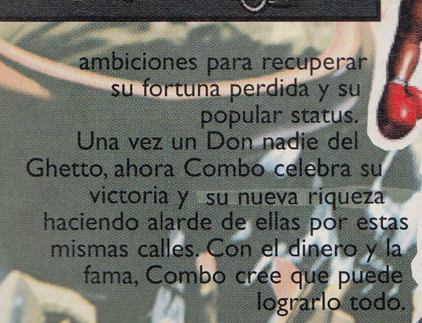
¡Bien hecho, eres realmente un verdadero guerrero!
¡Ahora se te ha permitido poseer el secreto más valioso de Killer Instinct!
Para convertirte en Eyedol:
Escoge a Cinder, deja presionado (→) y presiona GD,PD,GF,PM,GM,PF en la pantalla de versus.

¡¡Eres Victorioso!!
Has hecho todo y estás listo para combatir con los mejores peleadores K.I.
Venciste a Eyedol con una mano detrás y destrozaste a todos los demás.
No puedes ser mejor, ahora el Sensei.
Lo único que falta es enseñarles a los menos afortunados y trasmitir tus habilidades a los patéticos, débiles y sin idea de los principiantes K.I.
Estarás en los libros de récords, te convertirás en héroe, una leyenda, serás la envidia de todos, la gente te temerá, te amará, querrán ser como tú, ¡reinarás como un verdadero campeón K.I. por siempre!
O por lo menos hasta...
Killer Instinct II

T.J. COMBO

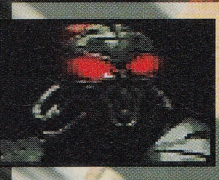


Una vez fue el indiscutible campeón de peso completo por 5 años. Fue destituído cuando encontraron que tenía brazos cibernéticos. Ahora en la quiebra, ha entrado al torneo por amor al dinero.



Con la victoria en el torneo, Combo ha logrado finalmente sus ambiciones para recuperar su fortuna perdida y su popular status.

Una vez un Don nadie del Ghetto, ahora Combo celebra su victoria y su nueva riqueza haciendo alarde de ellas por estas mismas calles. Con el dinero y la fama, Combo cree que puede lograrlo todo.

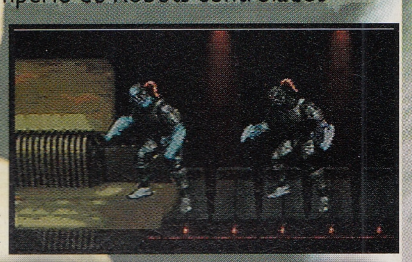


Un prototipo de soldado cibernético, desarrollado por Ultratech, Fulgore ha entrado al torneo Killer Instinct como prueba final de su capacidad. Una vez probadas éstas, la producción en masa comenzará.

La prueba de combate de la serie de Cyborg de asalto Fulgore ha sido un éxito. La producción en masa puede empezar ahora...

Después de años de búsqueda, un arma de asombrosos poderes está en las manos de Ultratech.

El amanecer de un Imperio de Robots controlados pronto comenzará.



El primer prototipo, el modelo Fulgore I, está desactivado y colocado en un museo... Los únicos humanos que han quedado vivos para ver esto, son ahora esclavos.

FULGORE



JAGO



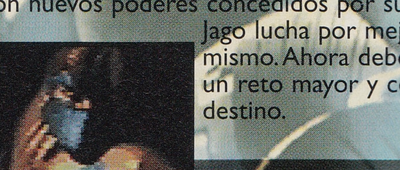


Él es un misterioso monje guerrero proveniente de una remota región del Tibet. cuidado por el poderoso Espíritu del Tigre para encontrar su destino, Jago tendrá que afrontar el Torneo K.I. para destruir a todo aquel que tenga el mal con él.

Jago regresa victorioso a su santuario para la comunión con el Espíritu del Tigre. Por haber derrotado el mal existente en Ultratech, Jago está un paso más cerca de la total luminosidad.



Con nuevos poderes concedidos por su leal servicio, Jago lucha por mejorarse a sí mismo. Ahora deberá buscar un reto mayor y completar su destino.



B. ORCHID





Ella es un agente secreto, enviada por grupo desconocido para investigar las misteriosas desapariciones que rodean el torneo K.I. Sus verdaderas habilidades y su identidad son mantenidas en secreto.

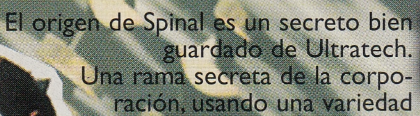


Escapando ilesa con información vital acerca de los corruptos planes futuros de Ultratech, Orchid regresa para dar su reporte.

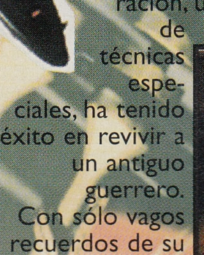
Informando a sus superiores de las malvadas intenciones de Ultratech, ahora ellos pueden actuar para obtener la destrucción del corrupto presidente de ahí.

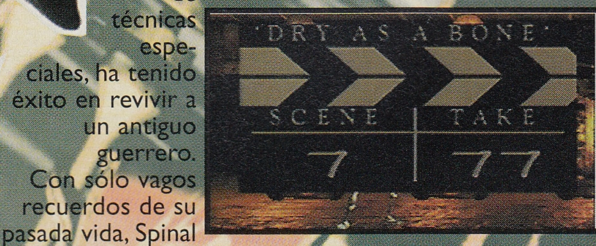






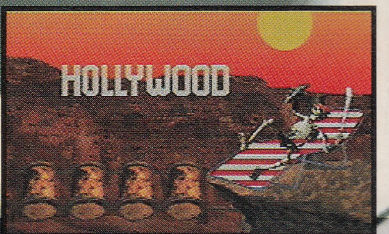
El origen de Spinal es un secreto bien guardado de Ultratech. Una rama secreta de la corporación, usando una variedad de técnicas especiales, ha tenido éxito en revivir a un antiguo guerrero. Con sólo vagos recuerdos de su pasada vida, Spinal sabe hacer sólo una cosa: ¡Pelear! Cansado de estar rodeado constantemente por muerte y destrucción, Spinal se decidió por una nueva carrera. A pesar de ser nominado por el Oscar por su primer película, Spinal aún tiene grandes problemas para encontrar papeles que vayan con él.



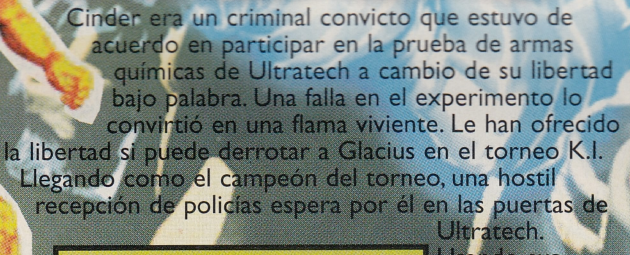




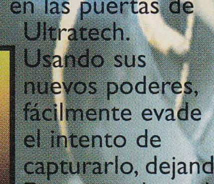


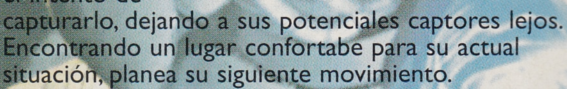


CINDER



Cinder era un criminal convicto que estuvo de acuerdo en participar en la prueba de armas químicas de Ultratech a cambio de su libertad bajo palabra. Una falla en el experimento lo convirtió en una flama viviente. Le han ofrecido la libertad si puede derrotar a Glacius en el torneo K.I. Llegando como el campeón del torneo, una hostil recepción de policías espera por él en las puertas de Ultratech. Usando sus nuevos poderes, fácilmente evade el intento de capturarlo, dejando a sus potenciales captores lejos. Encontrando un lugar confortabe para su actual situación, planea su siguiente movimiento.



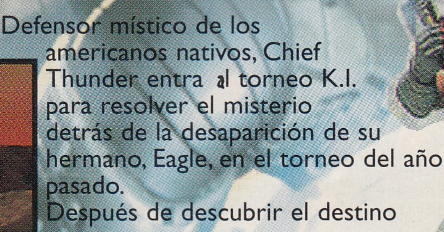


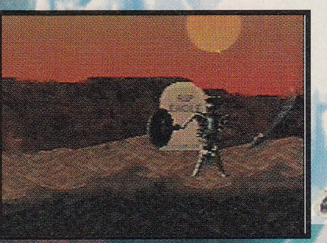
CHIEF THUNDER

Defensor místico de los americanos nativos, Chief Thunder entra al torneo K.I. para resolver el misterio detrás de la desaparición de su hermano, Eagle, en el torneo del año pasado. Después de descubrir el destino de su hermano, Thunder contempla el futuro y lamenta la pérdida de Eagle. Pero, con su muerte vengada, el alma de Eagle finalmente puede descansar en paz por siempre. ¿O no...?





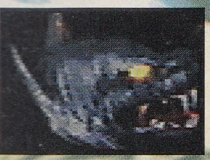




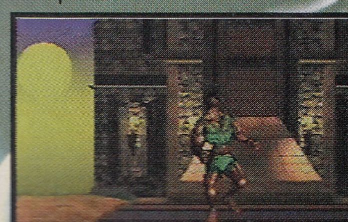


SABREWULF





El está afectado por la rara enfermedad, Licantropía. A pesar que ha pasado la mayor parte de su vida como un recluso, él entra al torneo K.I. por la promesa de una cura si sale victorioso. Con la victoria, Sabrewulf obtiene la cura que buscó por tanto tiempo de las manos de Ultratech.



Por fin curado, el conde Von Sabrewulf puede regresar para vivir una existencia normal.

RIPTOR

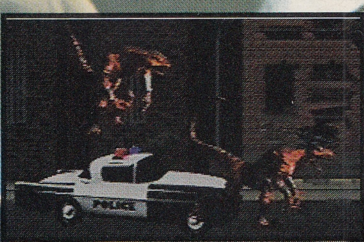




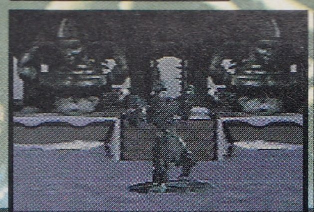
El es un producto del proyecto de manipulación de ADN de Ultratech. Mediante la combinación de los genes humanos y de reptil, ellos han creado a una criatura peleadora con ferocidad animal e inteligencia humana.

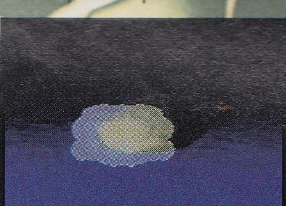
Los planes de Ultratech de crear un arma construida genéticamente han sobrepasado más allá de su control.

Por jugar con las leyes de la naturaleza, Ultratech ha condenado finalmente a la especie humana... los dinosaurios una vez más dominan la tierra.



GLACIUS







Glacius es un ser alienígena de un planeta distante. Cuando su nave espacial se estrelló contra la Tierra, él fue capturado por Ultratech. Esperanzados en probar que estos seres alienígenas sean inferiores, Ultratech lo ha forzado a pelear por su vida en el torneo K.I.

Después de escapar de las garras de Ultratech, Glacius finalmente regresa al lugar donde su nave espacial chocó. Con la avanzada tecnología presente en Ultratech, Glacius tomó los materiales que necesitaba y reparó su nave dañada. Con los recuerdos del mal que encaró allí desapareciendo lentamente, Glacius empieza el largo y arduo viaje de regreso a su hogar.

EYEDOL

Eyedol es el "as" escondido de Ultratech. El es un jefe militar que los científicos de Ultratech arrancaron del Limbo donde se encontraba atrapado. Fue traido con el propósito de pelear contra el finalista en el torneo K.I. de este año. No tardaron mucho en darse cuenta qué clase de poder estaban utilizando, cuando liberaron a Eyedol de su mágica prisión.

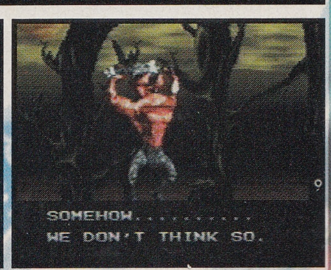


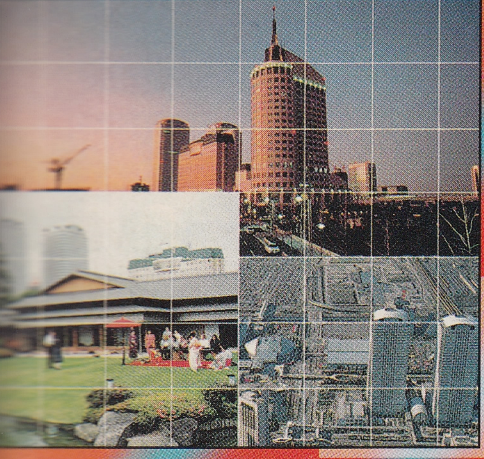
Mamá de Eyedol: Billy... ¿eres tú mi hijo perdido Billy?

Eyedol: ¿Por qué tendría que ser tu hijo?... Mi nombre es Eyedol

Mamá: Mi hijo se perdió en un choque de autos... yo le dí ese maso por su cumpleaños... De alguna forma... Nosotros no pensamos eso....







SHOSHINKAY

El pasado 24 de noviembre se llevó a cabo el evento llamado "Shoshinkai" allá en Japón en la ciudad de Makuhari, donde se presentó por primera vez el nuevo sistema de Nintendo, conocido como el Nintendo 64, que en América se llamará Nintendo Ultra 64.
Sin duda alguna fue lo más sorprendente del evento, en este artículo te hablaremos del Nintendo 64 y todo lo demás que se mostró en el evento.



Como ya es costumbre Nintendo sorprende a todo el mundo con los últimos datos que dieron acerca del Nintendo Ultra 64.



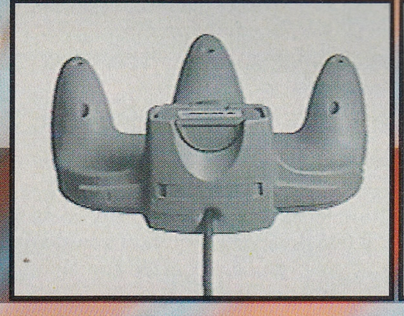


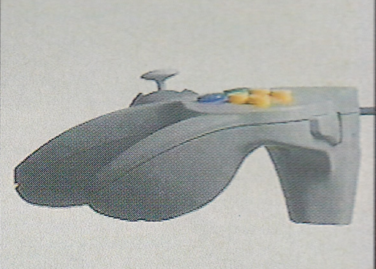


CONTROL TOTAL

Sin duda alguna el concepto del nuevo control del NU64 es parte importante de cómo Nintendo se dispone a cambiar la forma normal o tradicional de jugar.
Y para comprender la importancia que tiene el control para los juegos que se programen en el NU64 veamos sus características:

Comencemos por ver el control del NU64 como si fueran 3 controles en uno; esto es porque hay tres formas de tomar el control.







DERECHA

Si tomas el control en la posición derecha como ves en la foto, con la mano izquierda tienes acceso al stick direccional de tercera dimensión y al botón Z y con la mano derecha tienes acceso a los botones **B, A** junto con la unidad de botones **C** que son los 4 botones amarillos y además el botón **R**.

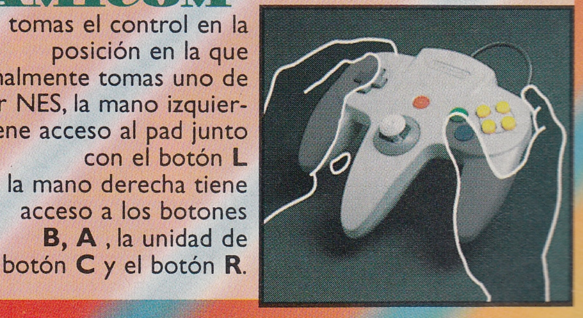
IZQUIERDA



Si tomas el control en la posición izquierda con la mano izquierda (perdón por la rebuznancia) tienes acceso a la cruz o pad direccional y al botón **Z** y con la mano derecha tienes acceso al stick direccional 3D y al botón **Z**.

FAMICOM

Si tomas el control en la posición en la que normalmente tomas uno de Super NES, la mano izquierda tiene acceso al pad junto con el botón **L** y la mano derecha tiene acceso a los botones **B, A** , la unidad de botón **C** y el botón **R**.



FAMICOM

Es el nombre que se le dió en Japón al Nintendo de 8 bit o sea que allá se le llama Famicom Family o FF y en América Nintendo Entertainment System o NES. Algo similar pasa con el SNES que en Japón se le llama Super Famicom.

Ahora veamos parte por parte los elementos que forman el control del **NU64**

LO CONOCIDO:

Los botones **B, A, START, L, R** y el **PAD** no necesitan mayor explicación.

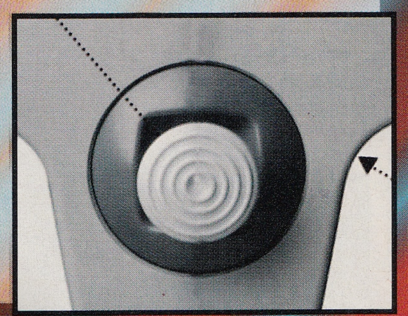
LO NUEVO



Stick Direccional 3D: Esto es sin duda el elemento clave para hacer de los juegos del NU64 algo totalmente nuevo, porque el stick direccional 3D te abre una extensa gama de posibilidades.

Para explicar cómo funciona, tomemos como base el juego de Super Mario 64 en donde tú controlas a Mario en un ambiente de tercera dimensión y con el stick direccional 3D puedes girar el ángulo exacto que quieras, cosa que no era tan fácil lograr en un control normal de 8 posiciones, donde para hacer movimientos precisos hay que dar pequeños toques al control; además de dirigir a Mario puedes controlar su velocidad, es decir, que si el stick direccional 3D lo mueves ligeramente al frente Mario camina, pero si lo mueves un poco más al frente Mario camina más rápido, pero al moverlo totalmente al frente, Mario corre a toda velocidad. Claro que esta explicación es con ejemplos muy sencillos para ir asimilando el nuevo stick direccional 3D.Ahora piensa en todas las variaciones que hay al combinar los cambios de dirección con el avance.

Y esto no es todo, pero para poder explicarte lo demás, es necesario que primero veamos otros aspectos del control.



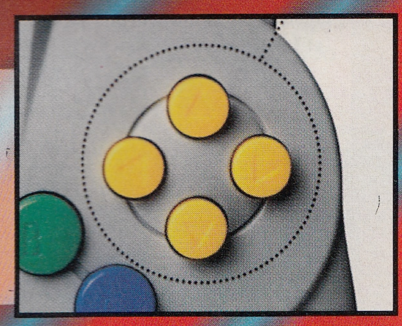
BOTON Z

Este se podría decir que es un botón comodín, es decir que tiene una función similar a la del botón **L** ó **R**, dependiendo de la posición que tomes en el control, izquierda o derecha.

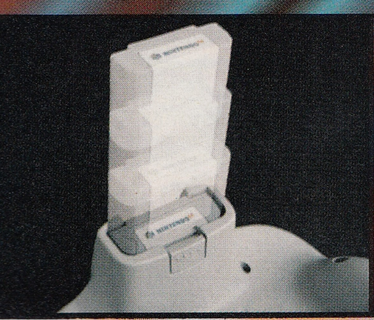


UNIDAD DE BOTONES C

Seguramente te preguntarás por qué son los **C** y no **X**, **Y** como en el SNES, lo que pasa es que Nintendo piensa utilizar estos botones para que tú decidas desde qué perspectiva quieres ver el juego, (esto te lo explicaremos en detalle con el juego de Super Mario 64).



MEMORY PACK



Esto es una especie de cartucho pequeño que se inserta en la parte de atrás del control y se utiliza para grabar los datos de tus juegos, pero esto no te limita de ninguna forma, ya que puedes utilizarlo como actualmente grabas tus avances en juegos que usan memoria ram y batería, además puedes guardar detalles tan importantes como la forma en que usas el control (ya sabes el típico "déjame comprobar como están los botones"). Por ejemplo mientras te enfrentas en algún juego en modo VS puedes salvar o grabar la información de la pelea en cada control y así esto puede ayudarte para analizar el estilo de juego de tu contrincante.

Otro ejemplo sería grabar el estilo particular de jugar algún cartucho de carreras en el Memory Pack y así enfrentarte a ti mismo (no sé por qué pero me suena a Super Mario Kart R) seguramente estás pensando en una o mil formas en que puedes utilizar el Memory Pack para personalizar tus juegos, todo esto es posible y además lo puedes llevar a cualquier parte para utilizarlo en el NU64 de algún amigo.

Como puedes ver cada detalle del control está bien diseñado como el tamaño de los botones **B, A** que son un poco más grandes que la unidad de botones **C** para detectar su ubicación sin necesidad de voltear a ver el control, su diseño es similar al de Virtual Boy en cuanto a que cuenta con tres formas de agarrar para sostenerlo cómodamente.

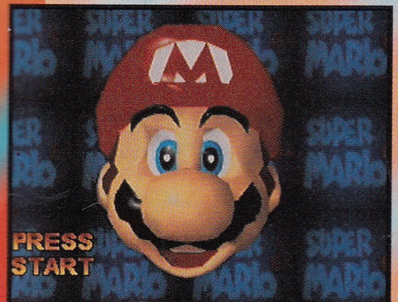


4 CONTROLES

Esto ya lo mencionamos anteriormente pero es bueno reafirmarlo, el Nintendo Ultra 64 ya incluye los puertos para 4 controles o sea que ya no tendrás que gastar en alguna especie de adaptador multijugadores; los primeros juegos que van a utilizar esta cualidad son **KIRBY BALL 64 y SUPER MARIO KART R**.

SUPER MARIO 64

La obra maestra de Nintendo es este juego donde tú eres una combinación de director y actor principal en el juego. Director porque el juego es como una película donde con la unidad de botones C puedes controlar libremente la perspectiva, es decir, que en cualquier momento puedes acercarte tanto que estarás viendo detrás de la cabeza de Mario y así te darás cuenta cómo vería Mario este mundo virtual, o tal vez quieres jugar desde una perspectiva de lejos para ver un pequeño Mario entre todos los detalles de la escena. La perspectiva también la puedes girar hacia cualquier lado libremente, o sea que puedes estar jugando al tradicional estilo viendo a Mario de lado para pasar más facilmente la zona donde los bloques entran y salen del muro y provocan que te caigas, lo sorprendente de esto es que cuando cambias de perspectivas el stick direccional 3D se ajusta automáticamente y tú no te confundes para controlar a Mario. Todo esto unido a las magnificas gráficas que se logran en el NU64.



Esta es la imagen de presentación donde lucen el potencial del ultra al iluminar la cabeza de Mario con una luz, tambien puedes jugar con la cabeza al jalarle la nariz a Mario, recuerdas que algo similar usaba Nintendo en los eventos como el CES.

Aquí es donde comienzas en el juego de Super Mario 64 y tienes que entrar en el castillo pero puedes investigar cada detalle que ves a tu alrededor como la cascada que se ve al fondo.

El juego está repleto de detalles como el que Mario se mueve con una fluidez en todos sus movimientos que le dan vida al personaje, por cierto Mario tiene varios movimientos como el caminar lento hasta correr, dependiendo de como muevas el Stick direccional 3D, salta y si saltas vertical varias veces alcanzas mayor altura y puedes caer lentamente girando, puedes rebotar en las paredes además de ejecutar varios saltos acrobaticos con grito y toda la cosa, puedes colgarte al estilo de Prince of Persia, agacharte, gatear, barrerte, trepar por los árboles y con ayuda de un cañón hasta vuela, no podría faltar el nadar, también puedes moverte pegado a las paredes como si fueras en la orilla de un precipicio, puede tomar cosas como en la escena de nieve donde tomas un pequeño pingüino, golpear y hasta patear.

En esta escena tienes que ir subiendo pero como ves casi se cae Mario por el bloque que salió de la pared y adelante hay unas partes del suelo que entran y salen.

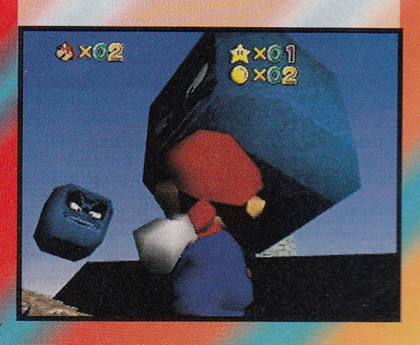


Ya dentro del castillo puedes entrar en cualquiera de las puertas donde hay una especie de cortina que es la entrada hacia la escena, por cierto la puerta que está detrás de Mario te lleva hacia una trampa de Bowser.

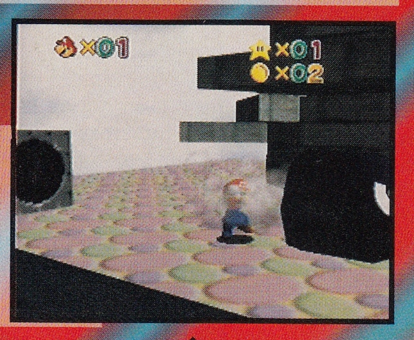


En esta foto Mario ataca con un golpe a las típicas plantas que salen en las anteriores versiones.
El puente café que se ve al fondo cae en cuanto pasas por él, por lo tanto tienes que pasar corriendo.

Desde esta perspectiva se imponen los enemigos. Ve como gracias al ANTI-ALIASING no se pixelean las imágenes.

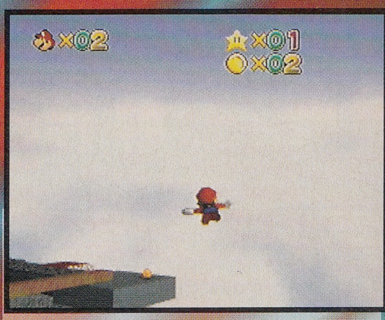


Las balas no podían faltar en este nuevo juego de Mario y el humo que va dejando la bala es una textura de ambiente de la que te hablaremos en las especificaciones del Nintendo Ultra 64 en el próximo número.





Ya que hablamos tanto de esta escena te daremos un tip para el futuro, al comenzar trepa por el árbol que se ve en la foto, así al llegar arriba provocas que salga un pájaro del que te puedes colgar para llegar al final de la escena sin tanto problema, y además puedes alcanzar una segunda estrella (ojalá esto no lo modifiquen como en Dracula X).



Aquí vemos a Mario volando esto lo logra gracias a que en cierto lugar de esta escena hay un cañón donde al entrar tú controlas el cañón para que apuntes hacia donde quieres salir disparado.



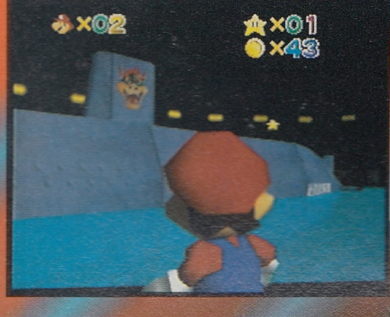
Justo aquí caes al entrar a la escena de agua, un tiburón al fondo y varios peces abajo mejoran la escena.



Los cofres del fondo los puedes abrir y el camino a seguir es el túnel donde se ve el tiburon.

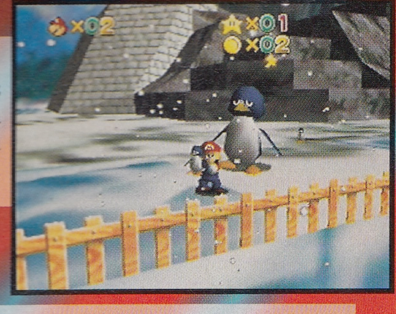
Saliendo del túnel tienes que salir a la superficie y así llegar al submarino, ¿qué opinas del detalle de las burbujas?.

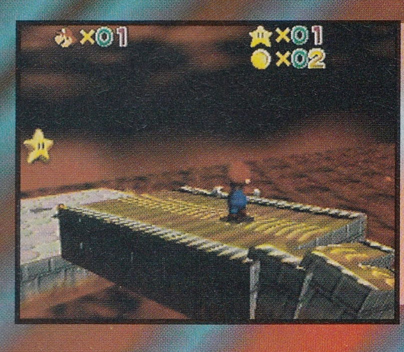




En la mayoria de las escenas el objetivo es tomar una estrella como la que se ve al fondo para así salir de nuevo al castillo y entrar en otra escena.

En la escena de hielo éste es el final, pero hay dos rutas para llegar:una es rodeando la montaña y la otra es bajando a toda velocidad por un canal dentro de la montaña.





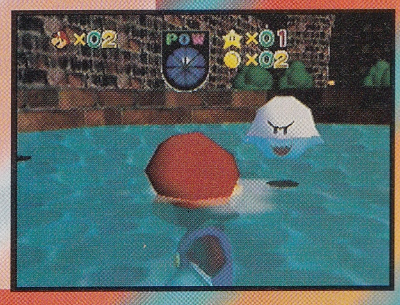
Hay una escena de fuego donde si caes a la lava Mario sale disparado como se ve en la foto y le resta energía



Este es el camino rápido, pero el más peligroso de la escena de hielo por que si te sales del camino perderás la vida pero eso sí, hay bastantes monedas en el camino.

Mario está a punto de terminar la escena al tomar al estrella pero como ves, el puente se derrumba a su paso

Detrás del castillo hay un jardín en donde te enfrentas a los fantasmas que eliminas con un golpe si no desaparecen antes, también hay unos enemigos que son ojos y para eliminarlos tienes que girar alrededor de ellos hasta que se convierten en una moneda.





Al caer con Bowser (o Koopa como le llaman en Japón) tienes que cuidarte, porque él lanza fuego en cuanto te localiza y si te toca te restará energía, pero aprovechas ese momento para colocarte detrás de el para agarrarlo de la cola y gires con él para lanzarlo contra unas bombas gigantes o fuera de la plataforma en la que están parados. No creas que esto es el final ya que el prototipo que mostraron sólo era un 50 % de lo que será el juego terminado.





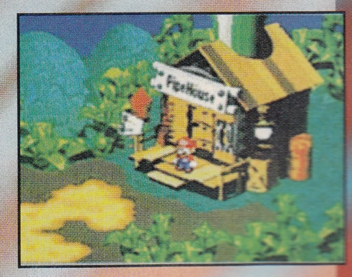
SUPER MARIO RPG

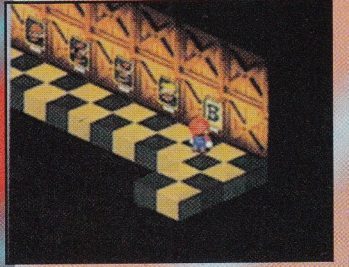




El nuevo juego de Super Mario RPG cuenta con acción y aventura, un detalle relevante son los movimientos de DASH (correr) y JUMP(salto) que los utilizas al pelear, por lo tanto tienes que saber cómo mover a Mario en el momento exacto y así lograr poderes especiales.

Esta es la casa de Mario donde comienza tu gran aventura.





En la torre encuentras de todo tipo de detalles y objetos, adémas de una llave secreta.

Puedes competir en unas carreras de Yoshi donde si eres el ganador el premio será una "Galleta Mágica"



Este lugar es llamado el camino de los ladrones donde saltas y los sigues para intercambiar una moneda muy importante.

Hay una cortina mágica que oculta una habitación donde está "Buki".



En la desembocadura del río del vino saltando entre los barriles vas tomando monedas a lo largo del río.

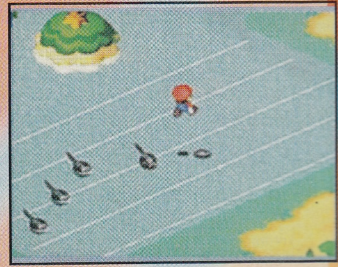
En esta parte hay que ir saltando en los barriles para esquivar peligros y así alcanzar el sombrero de un insecto llamado "Kyacha" por el cual obtienes bastante dinero.



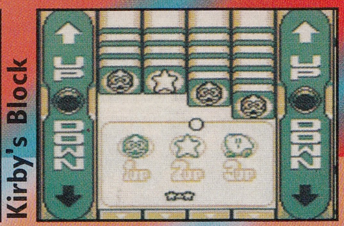


Ya en esta escena tienes que ser muy hábil y rápido para entrar a un lugar especifico donde te regalan un item especial.

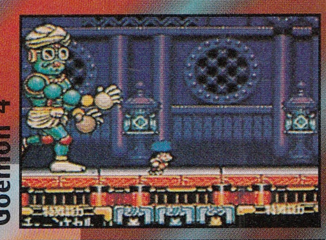
Aquí es "Melody Bay"y te presentan un reto bastante peculiar ya que primero escuchas una melodia y te señalan la ubicación de las notas para depues tratar de imitarla saltando en los personajes.

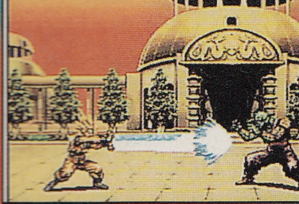


Parodius 3


Kirby's Block


Toh Shi Den

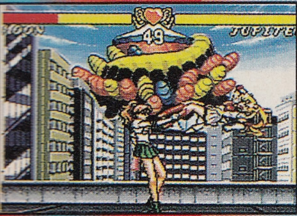

Goemon 4

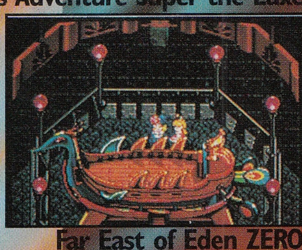

Dragon Ball Z Hiper Dimension


Kirby's Adventure Super the Luxe

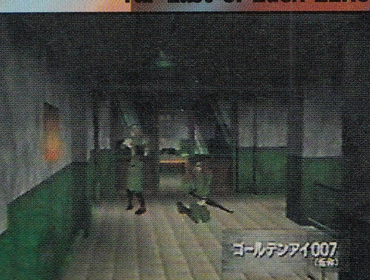
En el siguiente número te daremos fotos e información de nuevos títulos, la mayoría exclusivos para Japón, pero a lo mejor se nos hace como con el International Super Start Soccer, ya que Konami va a lanzar nuevos juegos como Parodius 3,Goemon 4(conocido en américa como The Last Ninja).Bandai por su lado lanzará la cuarta versión de Dragon Ball Z Hyper Dimension y Sailor Moon Super S (que aparecerá la animacion para la prima vera del 96), ambos de peleas, de este último también prepara una versión de un juego tipo Puzzle y de Gundam una serie Japonesa de robots lanzará 5 títulos y uno de ellos es para VB.Sobre los RPGs que abundan allá en Japón Dragon Quest VI es de los más esperados: imagínate, se preparan 3 millones de piezas; otro de los RPGs, que nos llamó la atención fue Far East of Eden ZERO, un título de Hudson que tiene la miserable cantidad de 72 Megas y eso no es lo mejor ya que incluye un reloj interno con el que crean un concepto nuevo y le dan vida propia al cartucho con un sinfín de detalles utilizando este reloj.Nintendo lanzará Kirby's Block para GB y Kirby Adventure Super the Luxe para el SNES con algunas imágenes que utilizan tecnología ACM.A TAKARA ya no se les va ninguna y prepara The King of Fighters para GB (que no lo nombraron como 95 pero sí cuenta con nuevos personajes como lory Yagamy) al parecer cuenta con 15 personajes y 3 más secretos, Otro gran éxito de peleas fue Toh Shi Den del cual también preparan su versión para GB.

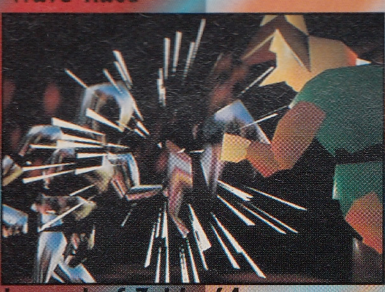
Para rematar te daremos varios datos interesantes que son una especie de rumores oficiales: ◆ Los juegos del NU 64 costarán casi lo mismo que los de SNES, por lo tanto piensan bajar el costo de los juegos de SNES ◆ Se está trabajando en una especie de DRIVE para lectura de discos magnéticos con un tamaño aprox. 3.5" pero con una tecnología muy superior de lo conocido hasta el momento (no es CD-ROM), como comparación será de 6 a 7 veces más rápido que el CD-ROM del Play Station o el Saturn y se conectará por la parte inferior del NU 64 pero lo mostrarán hasta el siguiente SHOSHINKAI justo con The Legend of Zelda 64 ◆ Nintendo se asoció con Net Scape Communication (que es el creador uno de los mejores paquetes para navegar en Internet), trabajan en el diseño de un alterador del software de juegos a través de Internet. Para esto Nintendo planea lanzar un cartucho tipo adaptador que incorpora Internet software y modem, pero para la alteración de los Juegos sólo será para el software del sistema de disco magnético ◆ Técnicamente el NU64 se podrá conectar con el Virtual Boy esto nos lo dijo Gumpei Yokoi el creador del VB y además nos dijo que ya está trabajando en el nuevo sistema ◆ No creas que ya dieron todo acerca del NU64 ya que trabajan en un SLOT-DATA en la parte superior justo al frente de donde va el cartucho pero todavia sobre ello ◆ El Killer Instinct 2 primero saldrá para arcadias (muy posiblemente ya estará en este momento en tu local de arcadias preferido) pero el cartucho del NU64 será mucho mejor con nuevos personajes y algunos saldrán para ser personajes secretos... y para los fans de B.Orchid, tendrá un cuerpo realmente perfecto ◆ Time Warner Interactive lanzará un juego de 3-D protagonizado por Wayne Gretzky para el NU64 a finales del 96, este juego estará basado en un juego de arcadia que lanzarán en la primavera del 96 ◆ Por otro lado Angel estudios (miembro del Dream Team) está preparando un juego de Baseball para el NU64.
Como ves siguen trabajando en este sistema que ya era grandioso.


Sailor Moon Super S

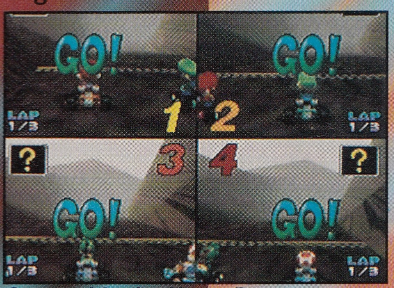

Far East of Eden ZERO


Wave Race


Golden Eye 007


Legend of Zelda 64


Star Wars: Shadow of Empire


Super Mario Kart R


Star Fox 64

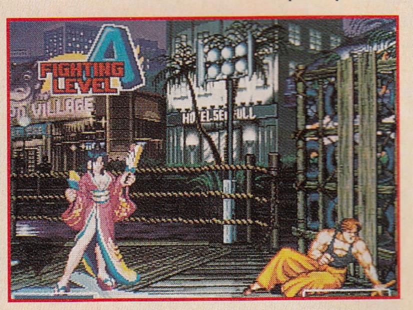

Creator


Pilot Wings 64

Novedades:

LLEGA OTRO FATAL FURY

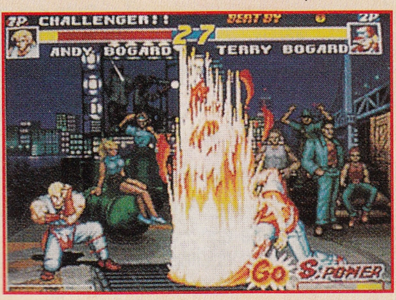
Como se ha vuelto costumbre por parte de SNK, al cumplirse casi un año de la salida de alguno de sus títulos nos enteramos que próxi-



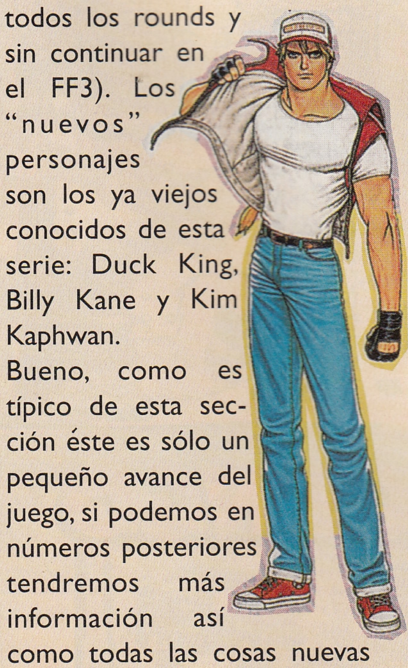
mamente aparecerá una nueva secuela del mismo juego (haz memoria y verás que es cierto lo que decimos); todo esto lo mencionamos porque próximamente aparecerá otra secuela más de la



serie de los "Fatal Fury" con el título (provisional) de "Fatal Fury Real Bout". Este título como podrás ver en las fotos que presentamos es muy parecido en el estilo de gráficos a su antecesor, aunque por el nombre nos había hecho pensar que seria el último de la serie. Como toda secuela veremos que ésta tiene nuevas mecánicas de juego que lo hacen más intenso pero conservando muchas de las cualidades básicas como la pelea en tres planos o calificación dependiendo que tan



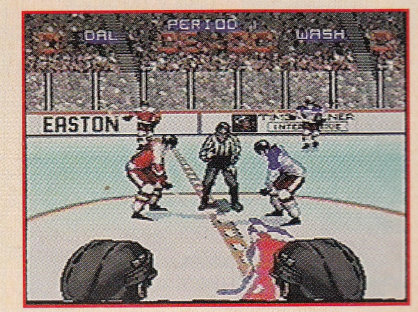
drástica fue la golpiza que le hayas dado a tu rival. Otra de las nuevas características del juego es que ahora ya cuentas con tres nuevos personajes además de que también podrás jugar con los tres jefes de la versión anterior (¿Tres?, ¡Ah! seguramente tú sólo conociste a uno o dos de ellos si no obtuviste calificación mínima de AA en todos los rounds y sin continuar en el FF3). Los "nuevos" personajes son los ya viejos conocidos de esta serie: Duck King, Billy Kane y Kim Kaphwan.



Bueno, como es típico de esta sección éste es sólo un pequeño avance del juego, si podemos en números posteriores tendremos más información así como todas las cosas nuevas que tiene.

NOTAS RAPIDAS

Nintendo recientemente anunció que próximamente tendrá en su lista de "Deportistas famosos" a Wayne Gretzky, aunque esto no se debe a que Nintendo haya obtenido los derechos de él, lo que pasa es que ahora la compañía Time Warner Interactive se acaba de unir al grupo denominado "NU 64 Dream Team" y una de sus cartas fuertes es la licencia del famoso deportista y lo primero que uno se imagina es que ellos sacarán un juego de Hockey lo cual es totalmente cierto. De este juego se ha dicho que será de 3 contra 3 además de los porteros, también tendrá un sistema inteligente de cámara que te seguirá a cualquier lado del campo.

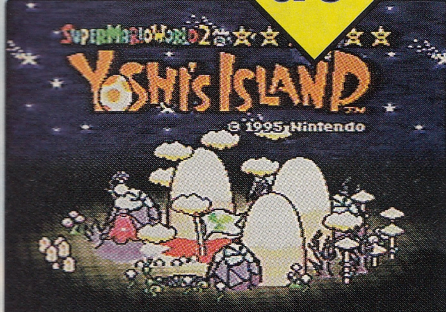


Wayne Gretzky será de los primeros deportistas famosos (junto a Ken Griffey Jr.)en tener un juego para el NU 64.

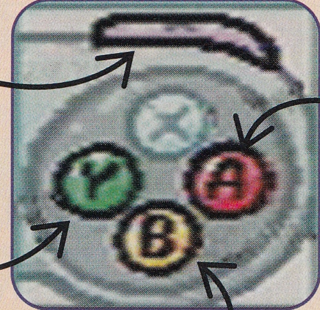
Otra nueva compañía que recientemente se anunció que ha entrado al grupo antes mencionado es Electronic Arts, aunque no se dijo mucho de que sería su primer título para el NU 64 todo indica que será de deportes.



MAS TIPS de



Ahora continuamos con este creativo juego. La finalidad de este artículo es que pases todas las escenas con 100 puntos para que obtengas las escenas "EXTRAS". Una vez más repasemos los movimientos de Yoshi.



Fijas la mira para facilitar tu tiro.

Saca la lengua al frente para tragar enemigos.

Disparas los huevos que previamente tomas. Esto funciona de dos formas dependiendo el tipo de control que selecciones:

UNA es presionar **A** para sacar la mira y presionar nuevamente para disparar

OTRA es mantener presionado **A** para que aparezca la mira y soltar el botón para disparar

Si mantienes presionado ↑ la mira se mantendrá arriba de ti.



↑+Y Saca la lengua hacia arriba para tragar enemigos.

Salta y si mantienes presionado vuela por un instante (esto lo puedes repetir varias veces)

←→ Se mueve hacia los lados y si dejas presionado el control corre.

↑ Mira hacia arriba y mueve el scroll un poco hacia arriba.

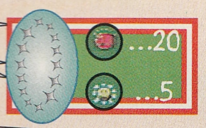
↓ Se agacha y si tienes un enemigo en la boca lo hace huevo. / Si estás en el aire caes con gran fuerza. / Y si estás apunto de disparar suspende el tiro.

Select Si lo usas en la pantalla de "PAUSE" mientras estás en una escena que ya habías pasado previamente te saca de la escena.

Start Activa y desactiva la pantalla de "PAUSE" donde puedes ver tu puntaje y accesar los Items que adquieres en los bonus.

HIGH SCORE	100
STARS	30/30 > 30pts
COINS	20/20 > 20pts
FLOWERS	5/5 > 50pts
TOTAL POINTS	100pts

En cada escena para lograr los 100 puntos tienes que tomar **5 flores** que cuentan por 10 puntos cada una, **20 monedas rojas** que cuentan por 1 punto cada una y **tu máximo de tiempo** que son 30 para completar los 100 puntos, por lo tanto en cada escena te damos algunos tips, por ejemplo:



Esto te indica el número de monedas rojas y flores que debes tener al llegar al aro que marca tu avance, (si hay más de una cifra, eso indica el número que debes tener en el siguiente aro, porque hay escenas que tienen más de uno).



Te indica cuántos enemigos voladores hay de este tipo cargando una moneda roja.



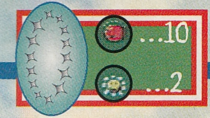
Te indica cuántos enemigos voladores hay con una vida extra.

Te indica cuántos enemigos voladores hay con estrellas de tiempo.

MUNDO CINCO

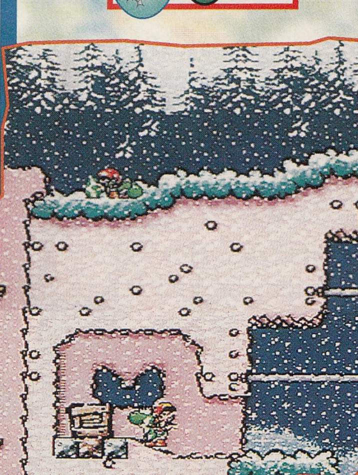


Ahora continuamos con el mundo 5-1



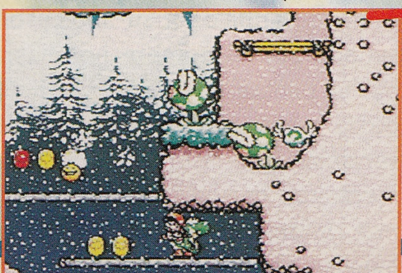






Baja por la derecha para llegar a donde está la caja que contiene la llave de esta escena.

Aquí tienes que pasar por donde está la nube para que aparezca (después de eliminar las plantas) luego dispárale para obtener estrellas de tiempo.



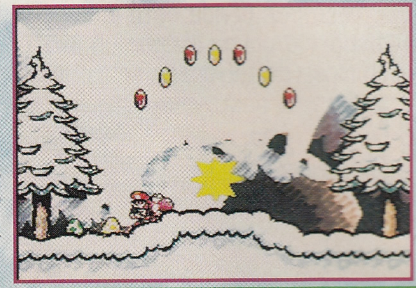




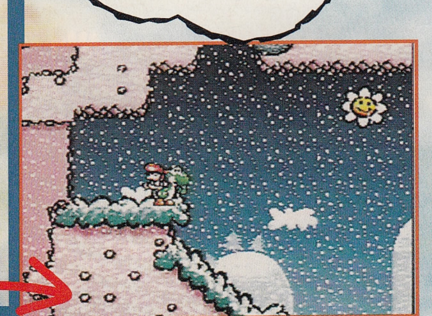
Regrésate empujando la bola de nieve hasta donde indica la foto y así aparecerá una nube que te da vida extra. Por cierto en el pino hay un bloque amarillo oculto. Arriba de este pequeño pino hay un huevo fuera de la pantalla.



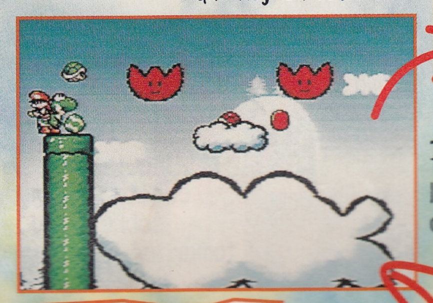
La bola de nieve la tienes que empujar todo lo que puedas a la derecha para usarla de escalón y seguir avanzando, pero no olvides las monedas rojas que muestra la foto.



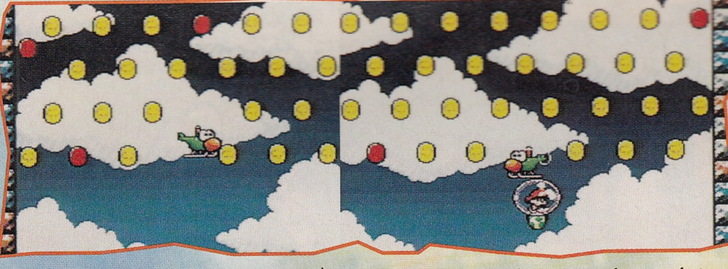
Casi al final, elimina la flor que oculta la flecha, rebota en ella para bajar el SWITCH que está arriba, actívalo y avanza para tomar las monedas que están adelante; entre estas monedas hay dos que son rojas, las últimas para completar las 20 que hay en cada nivel.



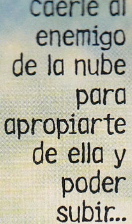
Antes de tomar esta flor deja que caiga la roca de arriba para evitar que te arrastre.



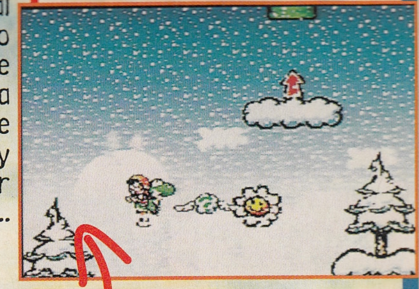
..ya en este lugar puedes tragarte los caparazones para lanzarlos sobre las flores y obtener estrellas de tiempo.



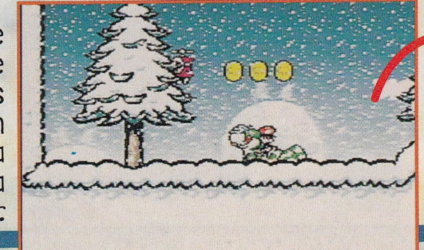
En esta parte hay cinco monedas rojas, importantes para tu puntaje.

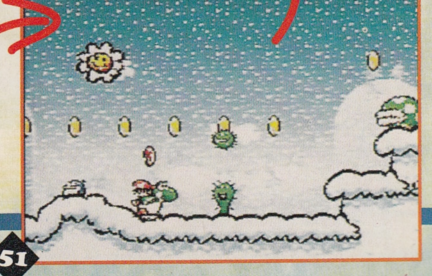


Para alcanzar el tubo de arriba tienes que caerle al enemigo de la nube para apropiarte de ella y poder subir...

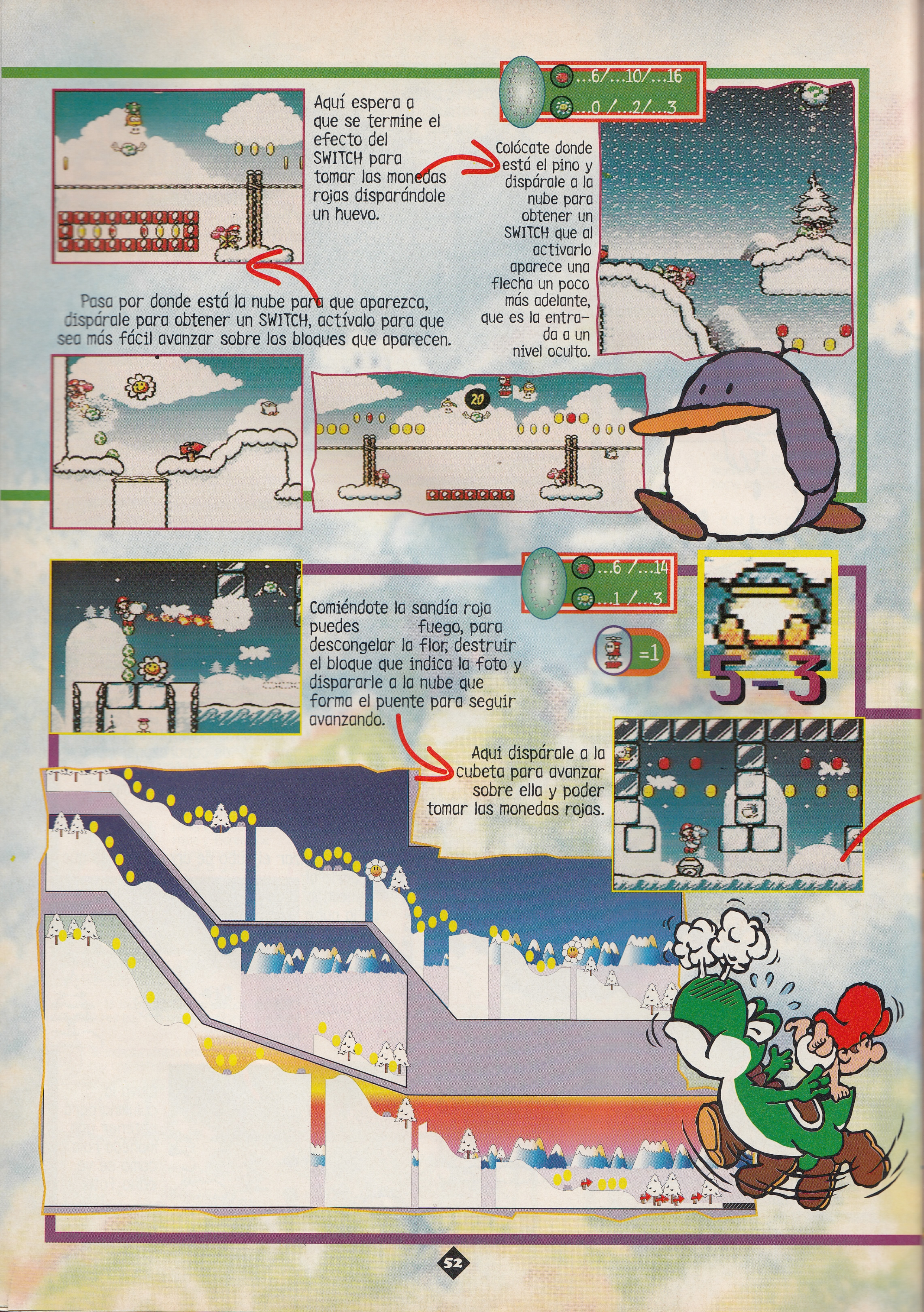


Ya sabes que disparándole a este enemigo obtienes vidas y además en este pino hay una sandía oculta para que puedas disparar.





Clava la columna para obtener una moneda roja como se ve en la foto.

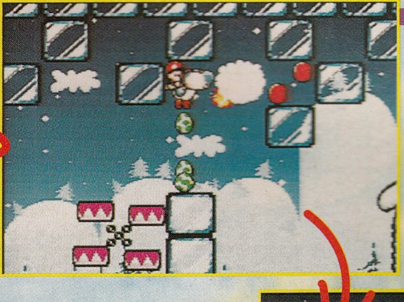

...6/...10/...16
...0 /...2/...3
Aquí espera a que se termine el efecto del SWITCH para tomar las monedas rojas disparándole un huevo.
Colócate donde está el pino y dispárale a la nube para obtener un SWITCH que al activarlo aparece una flecha un poco más adelante, que es la entrada a un nivel oculto.
Pasa por donde está la nube para que aparezca, dispárale para obtener un SWITCH, actívalo para que sea más fácil avanzar sobre los bloques que aparecen.
20
...6 /...14
...1 /...3
=1
5-3
Comiéndote la sandía roja puedes fuego, para descongelar la flor, destruir el bloque que indica la foto y dispararle a la nube que forma el puente para seguir avanzando.
Aqui dispárale a la cubeta para avanzar sobre ella y poder tomar las monedas rojas.

5-4

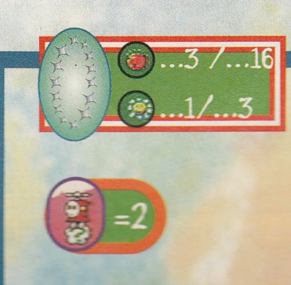
Después de tomar los dos enemigos con moneda roja baja por el lado izquierdo y súbete en el personaje morado sin presionar el control para abajo; ya arriba presiona el control hacia los lados para moverte, avanza hacia la derecha y rompe el bloque para dejarte caer sobre los picos, no te preocupes por que mientras estés sobre el personaje no te pasará nada.

...7 /...11
...2 /...2
=4

Entra al tubo que indica el mapa, para salir a este cuarto donde si eliminas a todos los enemigos aparece una flor.



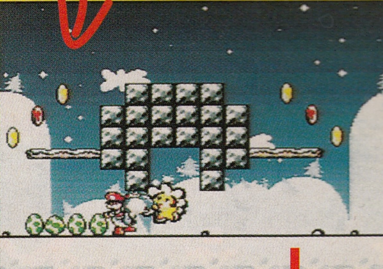
Destruye el bloque de hielo para tomar las monedas rojas como se ve la foto.

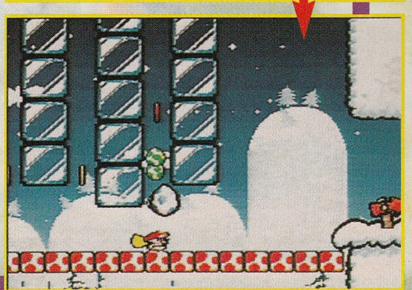


...3 /...16
...1/...3
=2

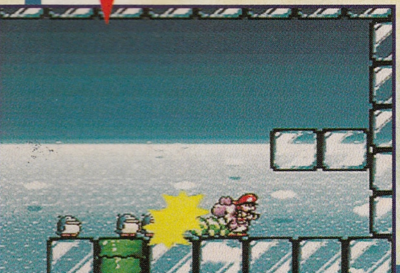


En esta parte, primero tienes que tomar las monedas rojas y después descongelar la flor y tomarla junto con la estrella; avanza sin titubeos para tomar las siguientes dos estrellas y así alcances a tomar la moneda roja que se ve en la segunda foto y entrar a una zona de monedas.



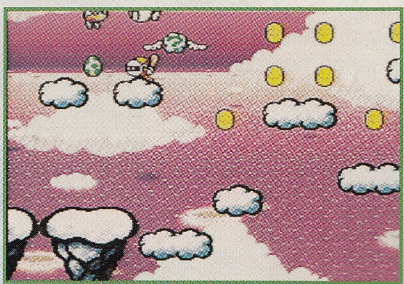




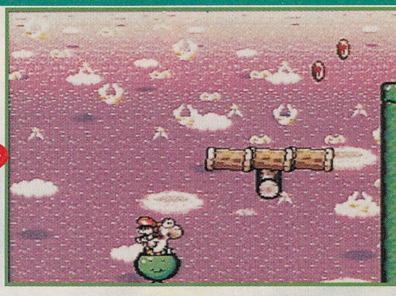


Súbete en una de las aves para alcanzar la moneda roja y poder entrar al tubo para salir a este cuarto, donde si eliminas a todos los enemigos aparece una flor. Más adelante hay dos monedas rojas debajo de donde está una planta en el techo.

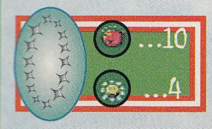


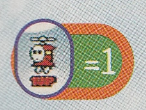


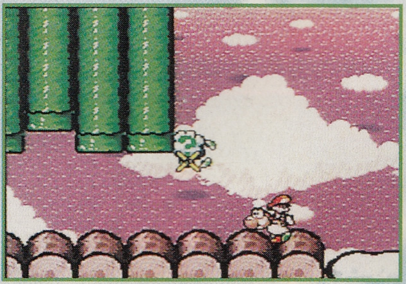
Puedes caerle con fuerza a los enemigos del bat o manopla para eliminarlos de un solo golpe.



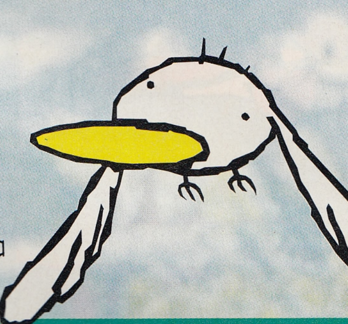
Media pantalla antes de llegar aquí, sale un enemigo volando con una vida, dispárale un huevo y después espera a que salga el globo para subir en él y seguir avanzando...

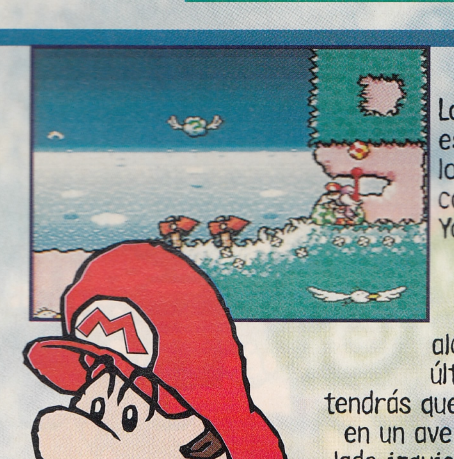






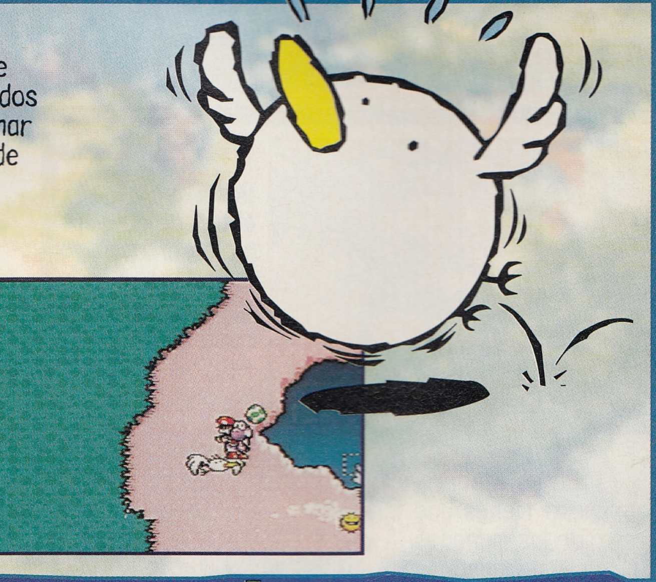
...Entra por el segundo tubo para llegar a este lugar, salta por donde está la nube para que aparezca, después dispárale y obtienes un SWITCH que al activarlo aparece una flecha que es la entrada a un cuarto lleno de monedas.

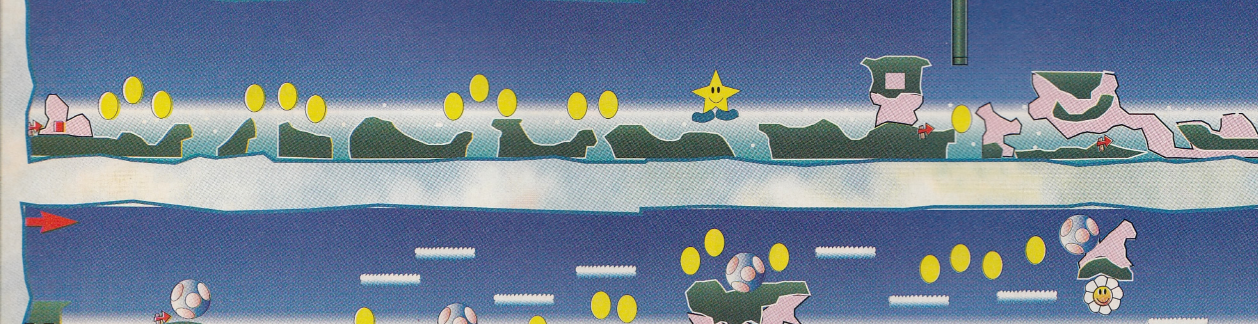




Los huevos que están encerrados los puedes tomar con la lengua de Yoshi.

Para alcanzar la última flor tendrás que subirte en un ave desde el lado izquierdo para que se vaya elevando y puedas saltar al lugar donde está la flor.





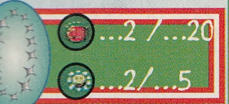

5-7
Súbete en un ave para alcanzar a meterte a este tubo que te lleva a un bonus...
...9
...3
...Ya en el bonus avanza rápido para llegar a la orilla donde hay un SWITCH que al activarlo será más fácil regresar, además que aparecen unas monedas.
Aquí salta hacia la otra plataforma para llegar a la flor de arriba.
Haz tiempo entre las plataformas delgadas flotando, para que al bajar los bloques puedas subirte en ellos, alcanzar la flor y las tres monedas rojas que están arriba.
Después de eliminar a la planta verde elimina la tierra con un huevo para poder llegar a las tres monedas rojas y la flor que están más adelante.
SIGUE EN
A
A

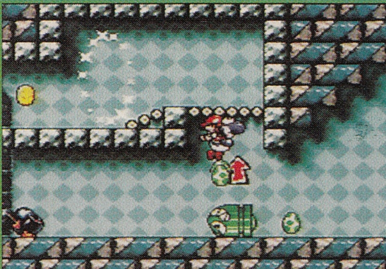




Dispárale hielo a los enemigos del techo, pero hazlo rápido para evitar que te disparen.





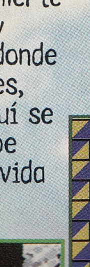


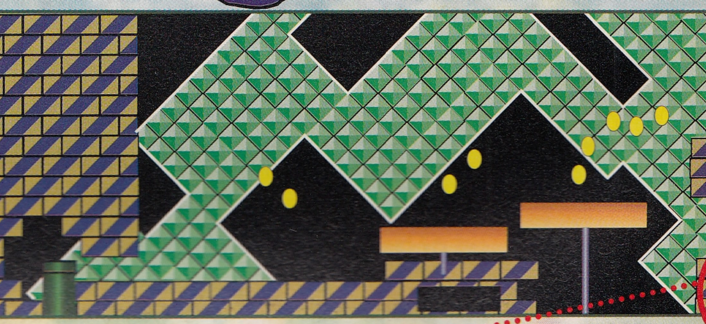
En esta parte es necesario que vayas siguiendo una bala, desde que la dispara el cañón hasta llegar aquí, donde rebotas en ella para alcanzar la parte superior donde está el aro junto con una flor y 3 monedas rojas.

Rebota en las balas amarillas y mantén presionado el botón B para alcanzar los lugares donde hay flor y monedas.



Recuerda que puedes comerte la flecha y colocarla donde la necesites, además aquí se ve una nube que te da vida extra.





Utiliza un disparo para tomar las monedas rojas. Recuerda que si pierdes a Mario puedes lanzarle un huevo para que baje la burbuja donde está.

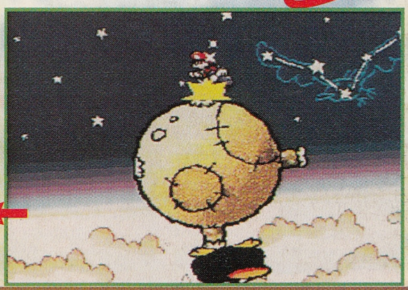


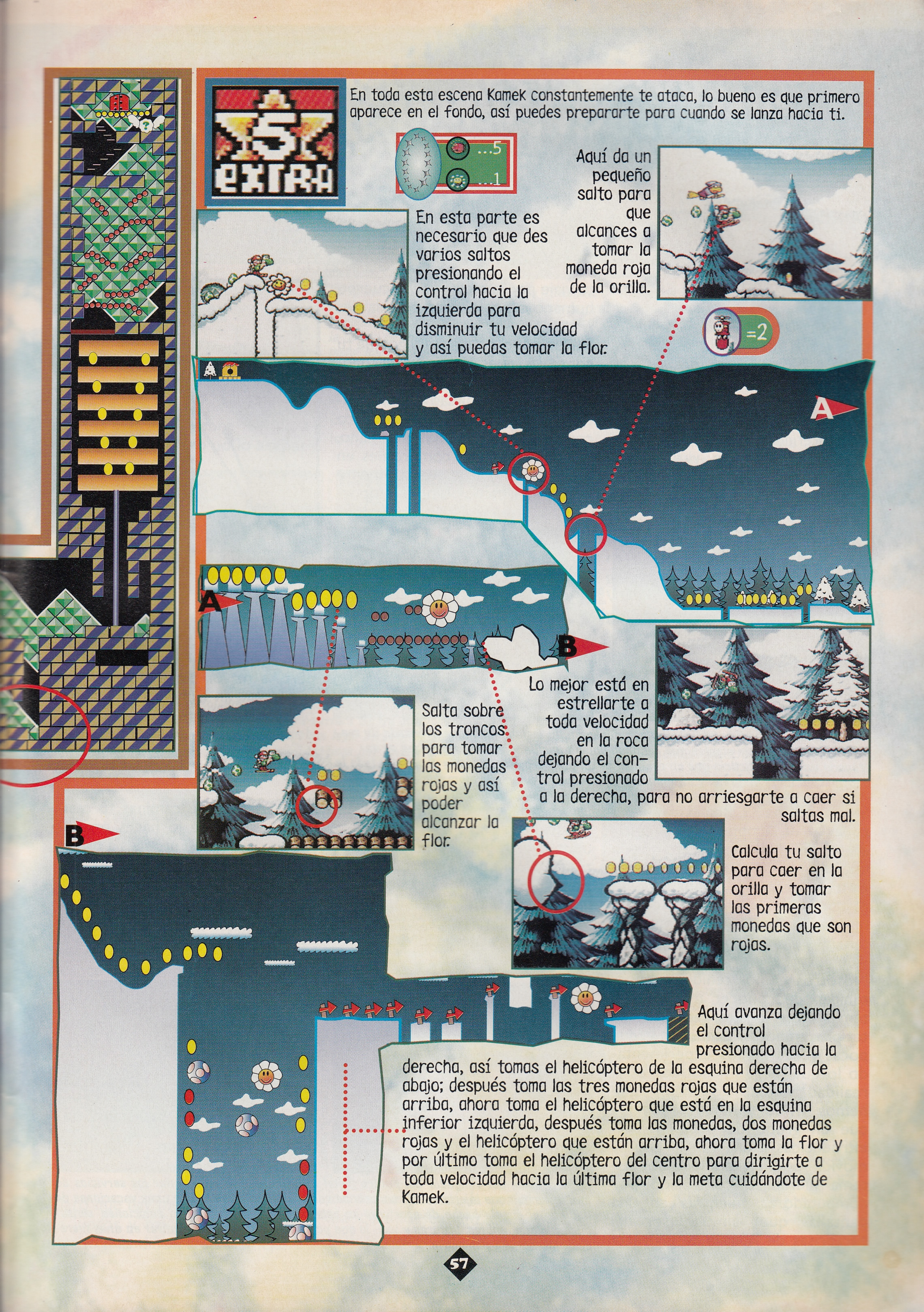
Entra por esta puerta para llegar al bonus donde tienes que avanzar por el lado derecho y tomar las últimas monedas rojas y la flor.



Este jefe lo enfrentas en una de las escenas más lucidas del juego, donde tú casi ni te mueves pero todo a tu alrededor gira; para eliminar al jefe calcula el momento exacto para caer sobre él justo cuando esté pasando por el lado contrario de uno de los troncos, así el jefe se queda inmóvil por un instante, mismo que aprovechas dando la vuelta para caerle con fuerza al tronco y así salga por el otro lado y dañe al jefe.
Después el jefe enfurece y tú tienes que cuidarte de los disparos que provoca al saltar. Ahora sólo repite la jugada dos veces más para eliminarlo.







EXTRA 5
En toda esta escena Kamek constantemente te ataca, lo bueno es que primero aparece en el fondo, así puedes prepararte para cuando se lanza hacia ti.
...5
...1
Aquí da un pequeño salto para que alcances a tomar la moneda roja de la orilla.
En esta parte es necesario que des varios saltos presionando el control hacia la izquierda para disminuir tu velocidad y así puedas tomar la flor.
=2
A
A
B
Lo mejor está en estrellarte a toda velocidad en la roca dejando el control presionado a la derecha, para no arriesgarte a caer si saltas mal.
Salta sobre los troncos para tomar las monedas rojas y así poder alcanzar la flor.
B
Calcula tu salto para caer en la orilla y tomar las primeras monedas que son rojas.
Aquí avanza dejando el control presionado hacia la derecha, así tomas el helicóptero de la esquina derecha de abajo; después toma las tres monedas rojas que están arriba, ahora toma el helicóptero que está en la esquina inferior izquierda, después toma las monedas, dos monedas rojas y el helicóptero que están arriba, ahora toma la flor y por último toma el helicóptero del centro para dirigirte a toda velocidad hacia la última flor y la meta cuidándote de Kamek.

EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES

por: AXY y SPOT

¿Qué es la realidad virtual? o mejor aún ¿qué no lo es? Si nos vamos al diccionario descubriremos lo siguiente:

Realidad: *Existencia efectiva, verdad, sinceridad.*
Virtual: *Que tiene virtud para realizar un acto aunque no lo produzca.*

tu viaje por la nieve, por el cuerpo humano o por el centro de la tierra.
Sin embargo, no es un juego que tú controlas pues sigue una secuencia ya programada.
Al pensar en Realidad Virtual principalmente se piensa en un casco con visor y una pistola en la mano. En varios centros comerciales en Estados Unidos y eventualmente en México, hemos tenido la oportunidad de probar (por la módica cantidad de entre 6 y 15 dólares) unos 2 ó 3 minutos de estos sistemas que en probaditas tan pequeñas son impresionantes pero que analizados con más detalle tienen sus problemas: se supone que la Realidad Virtual tiene que hacerte sentir lo más "real" posible, que tú eres parte del ambiente que te presentan, pero la mayor parte de esos sistemas logran poner frente a tus ojos un ambiente virtual y hacia donde voltees lo puedes ver. Algunos de los problemas actuales de ellos son:



El Virtual Boy es 3D pero ¿será virtual?.





En la película Acoso Sexual (Disclosure) presentan un sistema bastante avanzado de realidad virtual en la que sientes que caminas por un pasillo y conforme avanzas se va creando un mundo ficticio que en realidad es un gran archivo donde se encuentra toda la información de la empresa y al que puedes acceder en cualquier momento.

Según vemos la Realidad Virtual todavía ni empieza y ya nos acabamos el concepto. Esto nos da una idea de lo rápido que evoluciona la tecnología. Las palabras se gastan y se acaban incluso con mayor rapidez que los mismos sistemas y que los avances en los videojuegos.
Nosotros hemos tenido la oportunidad de conocer muchos sistemas profesionales, caseros, prototipos, grandes y pequeños y muy pocas veces hemos experimentado lo que "Según nosotros" es la realidad virtual. Lo mejor que hemos vivido son juegos en los que un grupo de personas son introducidas a una cabina que es movida por un complicado sistema hidráulico controlado por computadoras, mientras en una pantalla que simula ser el parabrisas de la nave se proyecta

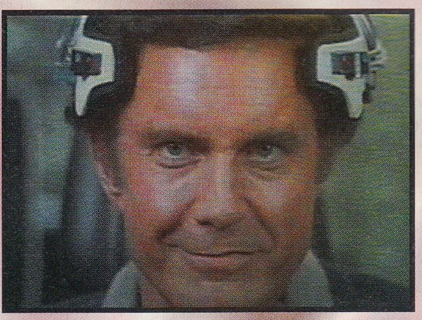
1) Al avanzar no caminas tú realmente, sino que lo haces presionando un botón. Entonces a través de tus ojos le estás diciendo a tu cerebro que estás caminando, pero al mismo tiempo tus pies le están diciendo a tu cerebro "Estamos sin caminar, no estamos avanzando".

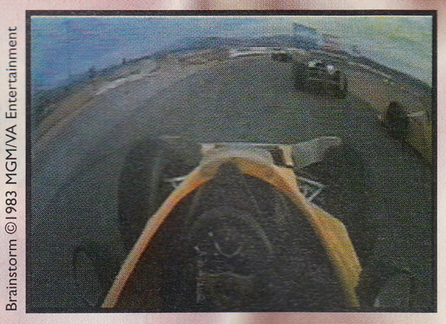




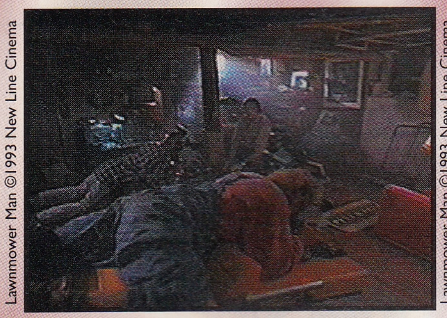
En la película del Vengador del Futuro (Total Recall) uno puede contratar los servicios de una compañía que injerta en la memoria de sus clientes el recuerdo de unas vacaciones de lujo con el simple hecho de acostarse en esta máquina, se transmiten emociones, sensaciones, olores, sobres, texturas y todo lo que podrías normalmente encontrar en unas merecidas vacaciones por marte.

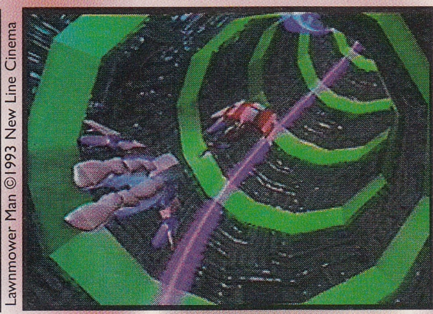
Esto genera una confusión que, en primera, no te hace sentir esa realidad y en segunda hace que tu cerebro, en sistema de autodefensa lo rechace y diga "Entonces mejor me mareo".
Algo similar sucede con los juegos en los que vuelas sobre una ciudad. Los edificios desde arriba pueden verse impresionantes y muy reales incluso puedes volar más cerca de ellos, alejarte, dar vueltas o viajar con gran rapidez porque al fin de cuentas es un ambiente virtual que puedes controlar... pero si el peso de tu cuerpo lo sienten tus piernas y no sientes el aire sobre tu cara entonces tu cerebro no lo acepta.


Brainstorm ©1983 MGM/VA Entertainment


Brainstorm ©1983 MGM/VA Entertainment

En la película Proyecto Brainstorm (Brainstorm) muestran lo que para nosotros es lo más virtual posible puesto que son capaces de grabar todas las señales que recibe el cerebro haciendo una determinada actividad, en este caso manejando, y después reproducirlo en la mente de cualquier otra persona transmitiendo las emociones, sensaciones físicas (como pisar los pedales, mover el volante), emociones (el miedo, los nervios, estrés, tensión y hasta el sudar) que sintió el corredor cuando estaba compitiendo en la vida real. Lo curioso es que esta película salió en 1983, o sea antes de que siquiera saliera el Nes. Ya existía el concepto sin que por esto se llamara realidad virtual.


Lawnmower Man ©1993 New Line Cinema


Lawnmower Man ©1993 New Line Cinema

El Jardinero Asesino Inocente (The Lawnmower Man) pretende ser la primera película de Realidad Virtual. Aquí vemos uno simuladores en donde estás jugando videojuegos acostado boca abajo y te puedes inclinar hacia la derecha, izquierda, abajo o arriba para controlar una especie de nave con la que compites en una carrera contra otra persona. No creemos que la tecnología de los videojuegos caseros ande tan lejos de esto, sobretodo después de saber y conocer lo que son capaces de hacer los científicos hoy en día, incluyendo aquí lo que han logrado con el Virtual Boy y el NU64.

2) Los goggles que utilizan actualmente estos sistemas no son en tercera dimensión, entonces la "realidad" no se logra como debe ser.

3) Estos sistemas no están, ni por precio ni por disponibilidad, al alcance de los videojugadores.
Estos "problemas" o desventajas se irán resolviendo poco a poco. Creemos que mucho se resolvería si en lugar de tratar de que el avance se haga "caminando", cuando no caminas realmente, se haga sentado en lo que sería una "nave" ya que podría sentirse algo más real y aún con mayor intensidad si la silla se moviera.

Claro que hay muchos otros tipos de juegos y hay algunos que son mucho más difíciles de asemejar a la realidad que otros, pero según lo que hemos visto y vivido aún estamos lejos de la "verdadera realidad virtual". El problema que vemos es que aún no se ha visto la Realidad Virtual y el nombre ya se lo acabaron. Si ya tantas cosas se han llamado de Realidad Virtual ¿cómo se llamará la realidad virtual cuando sea lanzada? Ya sabemos la definición de diccionario ¿qué es algo virtual? ¿Virtua Fighters? ¿el chaleco que a través del sonido te hace vibrar? ¿y el nuevo sistema Virtual Boy de 3D de Nintendo? Tal vez todos tienen el derecho de usarlo -o tal vez ninguno -el caso es que, a nuestro modo de ver la tecnología desgastó el concepto de Realidad Virtual. Ahora tal vez el mayor reto que enfrente la industria del videojuego es crear palabras que definan sus conceptos con la misma velocidad que se crean esos conceptos.

¿No crees que también ya hacen falta nuevas palabras en lugar de "un juego sorprendente" o "gráficas increíbles" o "sonido impresionante"?
Estas palabras las hemos usado hace 50 números en la revista para describir desde juegos de NES hasta del NU64... los juegos evolucionan y el lenguaje no.


Lawnmower Man ©1993 New Line Cinema


Lawnmower Man ©1993 New Line Cinema

En esta misma película (The Lawnmower Man) vemos el mismo concepto sólo que ahora no estás sujeto a una base sino que puedes girar a 360° hacia cualquier dirección gracias a esta esfera; aquí no se trata de jugar si no de entrar a un mundo electrónico fantástico en el que inclusive puedes encontrarte, hablar y tocar a otra persona que esté usando el mismo sistema.



CLASIFICADOS

CLUB Nintendo® RESPONDE

MK3

¿Por qué no aparece "ENTER THE ULTIMATE KOMBAT KODE" en MK3 Ultimate, al perder contra la máquina?
DAVID CUCHACOVICH
CHILE

La respuesta es muy sencilla, ya que si no aparece ninguno de los 3 Ultimates Kombat Kodes, que requiere la máquina, quiere decir que ya están ingresados y es totalmente imposible reingresarlos, ya que la única posibilidad, es que un técnico los borre mediante la interrupción de la tarjeta, lo cual no se hace comunmente aquí. Lamentablemente no existe forma alguna de que tú (o nosotros) lo haga mediante los botones y el controlador, por lo que no te quiebres la cabeza pensando en cómo hacerlo, pues no existe forma, como ya te dije anteriormente.

RYO

Aladdín de Súper Nes

¿Me podrían dar los passwords del juego Aladdín de Súper Nes?
SANDRA TORO OPAZO
CHILE

Con mucho agrado, aquí te doy los passwords de este entretenidísimo juego:

Escena 2:
GENIO - MONITO - ALADIN - REY.
Escena 3:
MALO - MONITO - JASMIN - GENIO.
Escena 4:
GENIO - MALO - ALADIN - MONITO.
Escena 5:
MONITO - ALADIN - GENIO - JASMIN.
Escena 6:
JASMIN - MALO - REY - JASMIN.
Escena 7:
MALO - JASMIN - ALADIN - MALO.
Escena 8:
ALADIN - JASMIN - MONITO - REY.

Aunque ya habían sido publicados, igual te los damos de nuevo. Ojalá te ayuden mucho.

RYO

¡FELICITACIONES!

Quiero felicitar a los pilotos **AXY, SPOT, FOX** y **RYO**, por el gran trabajo que realizan en Revista Club Nintendo.
¡Sigan así y no mueran nunca!
Claudio Earey - Argentina

***¡MUCHAS GRACIAS!** Es una de las tantas cartas que toca el tema de nuestro trabajo, aquí en Revista Club Nintendo. Estamos muy contentos y conformes con lo que hacemos, pues nuestros esfuerzos van dedicados a ustedes, fieles seguidores. Agradezco nuevamente tu valiosa y alentadora carta.* **Recuerda que estamos los 365 días del año a tu disposición.**

RYO

MORTAL KOMBAT KODES

¿Para qué sirven los MORTAL KOMBAT KODES?, ya que compré MK3 y no tengo idea de cómo se usan.
ANDRES GONZALEZ
Caracas-Venezuela.

Ya que estas recién empezando a conocer el mundo de MK3, te contaré que los Mortal Kombat Kodes, son "**códigos**" o "**claves**" que se le ingresan a la máquina para que ésta te active o desactive algo dentro del juego, lo cual lo hace más entretenido e interesante. Algo muy importante, estos códigos se ingresan en la pantalla de VS, presionando los botones Y B A en ambos controles, de acuerdo a la siguiente regla: Por ejemplo, el código 100100, te indica que en ambos controles se debe presionar el botón Y solo una vez. Ahora, hay códigos mucho más complejos, como 642468, 987123, etc., pero con el dominio del control, no tendrás mayores dificultades al ingresarlos. Aquí te doy algunos, descubre tu mismo para que sirven: 191191-989898-120120. ¡Suerte!

RYO

¿Quiénes son Ketchup, Mustard y Muchacha en MK3?
FRANCISCA ALVARADO B.
Pto.Montt-Chile

Cuando nosotros recibimos el cartucho de prueba de MK3, venían estos peleadores incluidos. Aquí te aclaro quienes son realmente:
Ketchup = Sektor, Mustard = Cyrax y Muchacha = Sheeva.
Inicialmente esos eran sus nombres, luego, se llegó a la conclusión de que sus nombres oficiales serían los que tu ya conoces. Recuerda escribirnos para cualquier otra consulta.
RYO

Scorpion y Kitana

Vímos una foto de **MK**, donde aparecían peleando Scorpion y Kitana, en una pantalla llena de calaberas.¿Cómo logro que aparezcan en **MK3**?
JAVIER PERRIER - ARGENTINA.

Lamentablemente queridos amigos, la foto que uds. vieron no corresponde a MK3 y no existe forma de obtener a estos peleadores en el, ya que la foto que vieron pertenece a **MK3 "Ultimate "**, *que es un complemento al ya famoso MK3 y a la sangrienta secuela de MK. Te diré que este juego consta de 22 peleadores, de los cuales 3 son secretos. El juego en si es muy difícil en cualquiera de sus 4 opciones de dificultad y en cada una de ellas debes enfrentar un Endurance Round (igual que en MK1) y en la dificultad mayor, 2 de ellos. Este juego promete mucho así que estén atentos, pronto tendremos más información al respecto.*
RYO

REPETIR LA INFORMACION

¿Por qué no repiten información de los especiales, como MK2, Donkey Kong Country, etc.?
GIANCARLO ROVEGNO V.
ARGENTINA.

La razón es muy sencilla y entendible, por lo que será fácil la explicación: Solo imagina que en una futura edición ocupáramos páginas destinadas a juegos nuevos o información muy importante o en algunos casos, exclusiva, con algo ya publicado. Sería bastante **" mala onda"** *y en ningún caso sería positiva la respuesta de nuestros lectores y además, retrasaría mucho la información que viene en las próximas ediciones y, obviamente, la Revista dejaría de ser actual. Por lo que te aconsejo, no te pierdas ningúna edición de tu* **Revista Club Nintendo.**
RYO

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA S.A.
PERU Nº 263
BUENOS AIRES - ARGENTINA



¡EN LA PRÓXIMA EDICIÓN ENCONTRARÁS...
TODO LO QUE AÚN NO SABES DE :
¡DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST!
INFORMACION SUPERNESESARIA
TIPS
GAME VISTAZO A...
CLUB NINTENDO RESPONDE
¡NO TE LA PIERDAS!
REVISTA CLUB Nintendo
APARECE TODOS LOS MESES.



¡APARECIÓ!
REVISTA
CONDORITO
M.R.
EXÍJELA EN TU QUIOSCO
¡REGALO!
Selección de los mejores Chistes de Difuntos
CONDORITO
M.R.
TENEMOS LA COSTUMBRE DE TOMARLES LAS HUELLAS DIGITALES PARA IDENTIFICARLAS DESPUÉS.
Chile $ 980
Bolivia Bs. 7.00


DALE GAS
Nintendo
PLAY
colors